Grande Maestro Ramas

13

CONTAGIO MORTALE



JOE DEVER

lupo solitario

librogame®

A Mel

Prima ristampa, ottobre 1991

ISBN 88-7068-329-X
Titolo originale: «Lone Wolf - The Plague Lords of Ruel»
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1990

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

CONTAGIO MORTALE

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar



Edizioni E. Elle

Il Regno Ruel

e Territori Circostanti

VELLINO
HOLONA
FABRI
TENZHA
FT.
HALOK
SLOVIA
PALMYRION
R. Reluni
R. Storn
STONEWATCH
Foresta di Ruel
MOGARUITH
LITAR
L. Adon
R. Adon
ADON
Monti Skardos
RUEL
Monti Dylanti
DYLANTI
MORDOR
Sentiero di Skardos
Monti Meziranis
CINO
CEVIRA
PFORODON
CARON
Colline di Lourden
LOURDEN
Palude Nera
R. Skardos
R. Storn
LECES
BROLTA
NORNOR
Tentarias
KORS
GLEESH
CHAMAN
ANZI

 MONTI

 COLLINE

 FORESTA CONIFERE

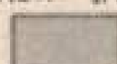
 BOSCO CEDUO

 SENTIERI

 PALUDE



SCALA IN MIGLIA

 PIANURE

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI	NOTE
1	
2	
3	
4	

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Coro[ne] d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA
(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA RESISTENZA

LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 3 punti COMB

ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, Grande Maestro Ramas, l'ultimo dei Signori Ramas di Sommerlund e unico sopravvissuto del massacro che ha annientato il Primo Ordine della casta guerriera alla quale appartieni.

È l'anno PL 5075, e venticinque anni sono passati dal giorno in cui i tuoi coraggiosi compagni hanno incontrato la morte per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Avevi giurato di vendicare l'assassinio dei Ramas, e hai mantenuto la tua promessa: sei stato tu, infatti, a causare la loro rovina, infiltrandoti da solo nel loro orribile dominio, il Regno delle Tenebre, a provocare la distruzione del loro capo, l'Arcisignore Gnaag, e dell'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre, i quali fino a quel momento si erano tenuti pronti per dare inizio alla conquista di tutto il Magnamund Settentrionale. Alcune delle fazioni che formavano quest'enorme esercito, e più specificamente i barbari guerrieri Drakkar, cominciarono a combattersi l'una contro l'altra per impossessarsi del controllo totale. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria

guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da cinque anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la tua direzione, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Ti sei dedicato al compito di istituire un Secondo Ordine di guerrieri Ramas affinché le arti e le nobili tradizioni dei tuoi antenati potessero essere tramandate nei secoli a venire. La nuova generazione di reclute Ramas è formata da giovani estremamente dotati, nati nell'era delle guerre contro i Signori delle Tenebre in possesso di Abilità Ramas ancora non interamente sviluppate. Queste loro abilità verranno coltivate durante il periodo che trascorreranno al monastero; a loro volta, perciò, essi saranno in grado di istruire e di essere d'esempio alle generazioni future, assicurando negli anni a venire stabilità e protezione al tuo paese.

Il tuo raggiungimento del rango di Grande Signore Ramas è stato accompagnato da moltissime soddisfazioni, ad esempio il ripristino dell'ordine dei Ramas e l'imperitura gratitudine dei tuoi compagni Sommerliani. Ma ce ne sono state delle altre, e per lo più del tutto inaspettate: scoprire che dentro di te vi erano delle potenzialità che ti avrebbero permesso di sviluppare le Arti Ramas oltre il livello del Ramastan - fino a quel momento il livello massimo di perfezione al quale un Maestro Ramas potesse aspirare - fu una vera e propria rivelazione. Ciò ti ha dato la forza e l'energia per dedicarti con passione allo studio e alla scoperta di un nuovo sentiero di saggezza e di potere Ramas che nessun Signore Ramas ha mai conosciuto prima di te. Nel nome del tuo creatore, il dio Ramas, e a maggior gloria di Sommerlund e della dea Ishir, hai giurato di raggiungere la punta massima della perfezione Ramas, di ottenere tutte le Arti Superiori di Grande Maestro e di diventare il primo Supremo Maestro Ramas.

Con diligenza e determinazione, ti sei dedicato alla ricostruzione del monastero Ramas e hai organizzato l'addestramento del Secondo Ordine di reclute. I tuoi sforzi sono stati presto ripagati: nel giro di due anni, le prime reclute sono riuscite a completare i loro studi e a formare un primo quadro di Maestri Ramas, a loro volta in grado di insegnare le loro arti ad altri novizi del monastero. Presto i Maestri Ramas si sono assunti le responsabilità dell'insegnamento, lasciandoti così libero di dedicare più tempo alla ricerca e al perfezionamento delle Arti Superiori di Grande Maestro. Durante questo periodo hai anche ricevuto insegnamenti nel campo della magia da due dei tuoi più cari amici e fidati consiglieri: Banedon, il Capo della Corporazione e guida della Confraternita della Stella di Cristallo, e Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

Nel livello sotterraneo più basso del monastero, circa trenta metri al di sotto della Torre del Sole, hai ordinato di scavare e poi costruire una speciale camera con soffitto a volta. In questa sala imponente, edificata interamente con oro e granito, hai collocato le sette

Pietre della Sapienza di Nyxator, le gemme del potere Ramas che hai recuperato nel corso della tua ricerca del Ramastan. Qui, immerso nella luce dorata di quelle pietre luminose, hai trascorso innumerevoli ore alla ricerca della perfezione. Alle volte da solo, altre volte in compagnia dei tuoi due bravi consiglieri - Banedon e Rimoah - ti sei applicato per sviluppare le tue innate Discipline Superiori e per riuscire a carpire i segreti fondamentali della magia bianca e del Regno Antico. In questo periodo ti sei accorto che nel tuo corpo avvenivano dei notevoli cambiamenti: sei diventato fisicamente e mentalmente più forte, i tuoi cinque sensi si sono sviluppati come mai prima, e - forse la cosa più notevole di tutte - ora il tuo corpo invecchia molto più lentamente: adesso, cinque anni di vita corrispondono per te ad un anno soltanto.

Ma, contemporaneamente, molti cambiamenti stavano avendo luogo lungo i confini di Sommerlund. Nelle regioni a nord-est di Magador e del Maakengorge, i Maghi Anziani di Dessi e i Custodi delle Erbe di Bautar stavano cooperando nel tentativo di riportare quelle desolate terre vulcaniche alla fertilità e produttività originaria. Quello fu il primo tentativo di reclamare un territorio del Regno delle Tenebre. Ad ogni modo, malgrado i notevoli successi che ottennero in quelle regioni, in generale i loro progressi furono lenti e faticosi, ed essi si rassegnarono al fatto che i tentativi per porre riparo ai danni causati dai Signori delle Tenebre sarebbero dovuti continuare non per anni, ma per secoli.

Nelle zone più ad ovest, i guerrieri Drakkar s'erano ritirati nelle loro terre e combattevano una sanguinosissima guerra contro i soldati di Lencia. Buona parte del Nyras era stata reclamata dagli eserciti di Re Sarnac, il comandante delle forze di Lencia, e ora la sua bandiera sventolava su una terra che duemila anni prima era stata parte di Lencia.

In seguito alla distruzione dei Signori delle Tenebre di Helgedad, i Giak, le creature che formavano il grosso delle truppe di Gnaag, sono scappati nel Regno delle Tenebre a cercare rifugio nelle imponenti città-fortezza di Nadgazad, Aarnak, Gournen e Kaag. All'interno di queste infernali roccaforti del male è ora in corso una sanguinosissima guerra civile tra i sopravvissuti degli Xaghash (Signori delle Tenebre di grado minore) e i Nadziranim (adepti al culto diabolico della magia nera che una volta hanno servito ed aiutato alcuni capi dei Signori delle Tenebre). In virtù della loro posizione geografica, e poiché la guerra avviene all'interno, ciascuna di queste città-fortezza è isolata dalle altre e non costituisce una minaccia immediata per le genti delle Terre Libere. È opinione comune che, quando i Maghi Anziani e gli Herbalish raggiungeranno le mura di quelle roccaforti, i loro occupanti avranno ormai da tempo completato con le loro stesse mani la propria estinzione.

Da ogni altra parte, in tutto il Magnamund del Nord, la pace regna vittoriosa, e i popoli delle Terre Libere gioiscono nella consapevolezza che l'epoca dei Signori delle Tenebre è finalmente finita. Prontamente i soldati hanno abbandonato le spade in favore delle zappe, gli scudi in favore degli aratri, e i campi che percorrono non sono più quelli di battaglia ma le distese di grano coltivate con cura e abilità. Pochi sono

gli occhi guardinghi che scrutano l'orizzonte in lontananza per timore di veder ricomparire i servitori del Male, ma vi è ancora chi continua a vigilare, perché gli agenti di Naar possono nascondersi sotto molte forme, e nel Magnamund vi è più di qualcuno che aspetta in silenzio l'occasione di obbedire ai comandi del Male.

Più di una volta, negli anni passati, Lord Rimoah ti ha messo in guardia, raccomandandoti di rimanere all'erta e di guardarti da questi gruppi di nemici pericolosi, conosciuti con il nome di druidi Ceneresi; essi occupano un regno di piccole dimensioni e pieno di foreste, che si trova a sud delle Terre Tormentate e che ha nome Ruel. I Ceneresi l'hanno reso praticamente inespugnabile grazie all'impiego malvagio dell'arte magica delle erbe. Una volta, secoli e secoli or sono, dopo la sconfitta del più potente dei campioni di Naar - Agarash il Dannato - i Ceneresi vennero impiegati da Naar come agenti per portare a termine la propria vendetta. Fu allora che essi crearono un terribile morbo che decimò i Maghi Anziani e spianò loro la strada per il dominio di tutto il Magnamund. Ora i Maghi Anziani temono che - come accadde in un lontano passato - Naar si possa servire nuovamente dei Ceneresi per vendicarsi della sconfitta subita dai campioni del Male; hanno paura che il Secondo Ordine di Ramas possa venire distrutto prima di essere diventato abbastanza potente: il tuo studio delle Arti Superiori, infatti, ha rivelato l'esistenza di poteri benigni talmente forti che Naar stesso potrebbe non essere in grado di opporvisi e, a meno che egli non si affretti a bloccare rapidamente le luminose strade del Bene che i tuoi progressi stanno a poco a poco scoprendo, altri valorosi come te potrebbero seguire i tuoi passi, decretando la fine del Regno del Male e delle sue nefaste influenze.

I Maghi Anziani hanno già inviato delle petizioni ai governatori delle Terre Libere affinché essi agiscano in fretta ed eliminino i Ceneresi prima che sia troppo tardi. Molti fra i regni visitati dai Maghi Anziani danno imprudentemente rifugio a druidi Ceneresi, i quali praticano senza sosta le loro maligne arti magiche, spesso in aree remote. Sommerlund è uno di questi regni. Nemmeno un anno fa, ai piedi delle Durncrag, una setta di Ceneresi è stata scoperta a praticare riti crudeli in un luogo che si trova a meno di un giorno di viaggio dal monastero Ramas. La notizia ha causato una reazione immediata: una truppa di uomini delle Terre Libere ha costretto le sette Ceneresi a fuggire a Ruel in cerca di salvezza. Gli eserciti regolari di tre nazioni - Palmyrion, Lourden e Slovia - sono ora accampati nelle vicinanze dei confini allo scopo di contenere la minaccia Cenerese. Essi rimangono all'erta, ma non possono sperare di fare di più. I Ceneresi sono troppo potenti all'interno dei loro dominii, e perciò gli eserciti delle Terre Libere non possono dare inizio a un'invasione. Un tentativo di questo tipo è già finito in un disastro: sei mesi or sono, un esercito alleato formato da settemila uomini è entrato nella Foresta di Ruel con l'intenzione di attaccare la fortezza Cenerese di Mogaruith e di raderla al suolo: dei settemila penetrati nella foresta, soltanto settanta sono ritornati vivi.

Malgrado gli sforzi dei tre eserciti delle Terre Libere,

non è stato possibile contenere la minaccia Cenerese all'interno di Ruel. A sud, i Ceneresi possono entrare e uscire dal loro regno per mezzo di un tunnel che penetra all'interno dei Monti Skardos. Questo passaggio segreto emerge nello stato libero di Caron, all'estremità nord della Palude Nera, la palude che sbocca poi nel Tentarias (il grande corso d'acqua che divide il Magnamund del Nord dal Magnamund del Sud). Una volta raggiunto l'accesso al Tentarias, i Ceneresi saranno praticamente in grado di far rotta verso qualsiasi porto del Magnamund. Caron non è in grado di impedire ai Ceneresi di usare la pista che attraversa il loro paese: è un paese povero, dotato di scarsissime risorse, e la Palude Nera è uno dei luoghi più impervi e difficili da controllare, con acquitrini melmosi, distese di fango in continuo movimento e una vegetazione fittissima e impenetrabile; nella palude vivono soltanto gli Tzarg - una razza carnivora di animali simili a grandi rospi, originariamente allevata dai Ceneresi che se ne servivano come guide negli infidi canali della palude.

Un giorno d'estate, Lord Rimoah è giunto al monastero del tutto inaspettatamente, senza aver prima fatto annunciare la sua visita, com'è sempre stata sua consuetudine. Il suo arrivo inatteso ha colto di sorpresa gli altri Ramas, i quali si sono subito messi a far congetture riguardo le ragioni del suo viaggio. Tu, invece, non sei rimasto particolarmente colpito: da più di qualche giorno, infatti, una sensazione di disagio, un presentimento che la tranquilla esistenza, che di giorno in giorno conduci al monastero, stesse per subire un mutamento drammatico, turbava il tuo animo.

Rimoah ha portato con sé una fiala di vetro piena di un liquido verde chiaro, un liquido che costituiva la prova concreta e drammatica che i Ceneresi stavano davvero preparando la vendetta di Naar contro i Regni Liberi del Magnamund. La fiala è stata rinvenuta tra gli oggetti di un druido Cenerese che un agente dei Custodi delle Erbe di Bautar ha seguito e catturato fino alla città di Ragadorn. Sotto interrogatorio, il Cenerese ha rivelato di essere stato mandato a Ragadorn dall'Arcidruido Cadak, il signore di Ruel, con l'ordine di distribuire le fiale agli agenti che simpatizzavano con la causa Cenerese. I Custodi delle Erbe hanno quindi inviato la fiala a Dessi; qui i Maghi Anziani hanno analizzato il liquido e lo hanno identificato come un potentissimo vaccino in grado di neutralizzare gli effetti del virus di una terribile pestilenza. A giudicare dai componenti del vaccino, questa pestilenza si rivelerebbe di gran lunga più letale della Grande Peste che migliaia di anni fa devastò la loro razza. Il Cenerese catturato è riuscito a togliersi la vita prima di rivelare ulteriori dettagli, ma gli indizi in possesso dei Maghi Anziani erano abbastanza eloquenti: i Ceneresi si stanno preparando a liberare nell'atmosfera il virus di una pestilenza che annienterebbe tutte le creature viventi del Magnamund tranne quelle protette dal vaccino anti-virus.

Rimoah ti informa che i Maghi Anziani non sono in grado di riprodurre il vaccino in grandi quantità, e anche se lo fossero, sarebbe impossibile distribuirlo a ogni essere vivente del Magnamund.

"I Custodi delle Erbe sono certi che il Cenerese catturato a Ragadorn fosse uno dei primi agenti mandati in

missione fuori da Mogaruith per la distribuzione del vaccino" continua Rimoah con il tono di voce basso e tranquillo che gli è caratteristico. "Perciò, se vogliamo distruggere il virus prima che Cadak sia in grado di liberarlo nell'atmosfera, dobbiamo agire in fretta. Qualcuno deve penetrare a Mogaruith per trovare il virus, distruggerlo e assicurarsi che questa malvagia invenzione non possa essere più riprodotta".

Per un lungo momento rimani in silenzio, lo sguardo fisso in quello di Lord Rimoah. Poi, con un lieve cenno del capo, ti dici d'accordo con lui. Solo un Grande Maestro Ramas possiede l'abilità e l'esperienza necessarie per portare a termine quest'importantissima missione...

... ed esiste soltanto un Grande Maestro Ramas!



LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Per cinque anni, da quando i Signori delle Tenebre di Helgedad sono stati sconfitti, ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di cominciare la tua prima avventura di Grande Maestro, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta a caso una matita sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 6 dalla Tabella del Destino, scrivi 31 nella casella "Combattività"). Quando affronterai un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, hai 37 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario (libri 1-12), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. In questo punteggio sono inclusi anche l'Arte della Guerra, la Medicina e il Raggio Psichico. Soltanto se hai completato con successo le avventure precedenti potrai servirti di queste abilità nel corso delle avventure di Grande Maestro Ramas. Inoltre, puoi conservare anche le Armi e gli Oggetti dello Zaino che avevi alla fine della tua ultima avventura e che devi annotare sul nuovo Registro di Guerra di Grande Maestro (puoi portare solo due Armi, mentre ora ti è permesso di portare fino a dieci Oggetti dello Zaino).

Ad ogni modo, nelle avventure di Grande Maestro Ramas di Lupo Solitario (dal libro n. 13 in poi), puoi portare con te solo i seguenti Oggetti Speciali:

STELLA DI CRISTALLO	ARCO D'ARGENTO DI DUADON
SPADA DEL SOLE	HELSHEZAG
ELMO D'ARGENTO	COTTA DI FERRO
PUGNALE DI VASHNA	FODERO DI KORLINIUM
BRACCIALE D'ARGENTO	
MAZZA INGIOIELLATA	

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per raggiungere il rango di Grande Maestro Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sono state di grande aiuto nella battaglia contro gli agenti e i campioni di Naar, il Re delle Tenebre. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo più limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'olfatto e dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento (sia da te stesso che da altri). Puoi anche neutralizzare gli effetti delle sostanze velenose e delle tossine. Puoi anche curare le ferite più gravi.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; di intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di vedere chiaramente anche al buio.

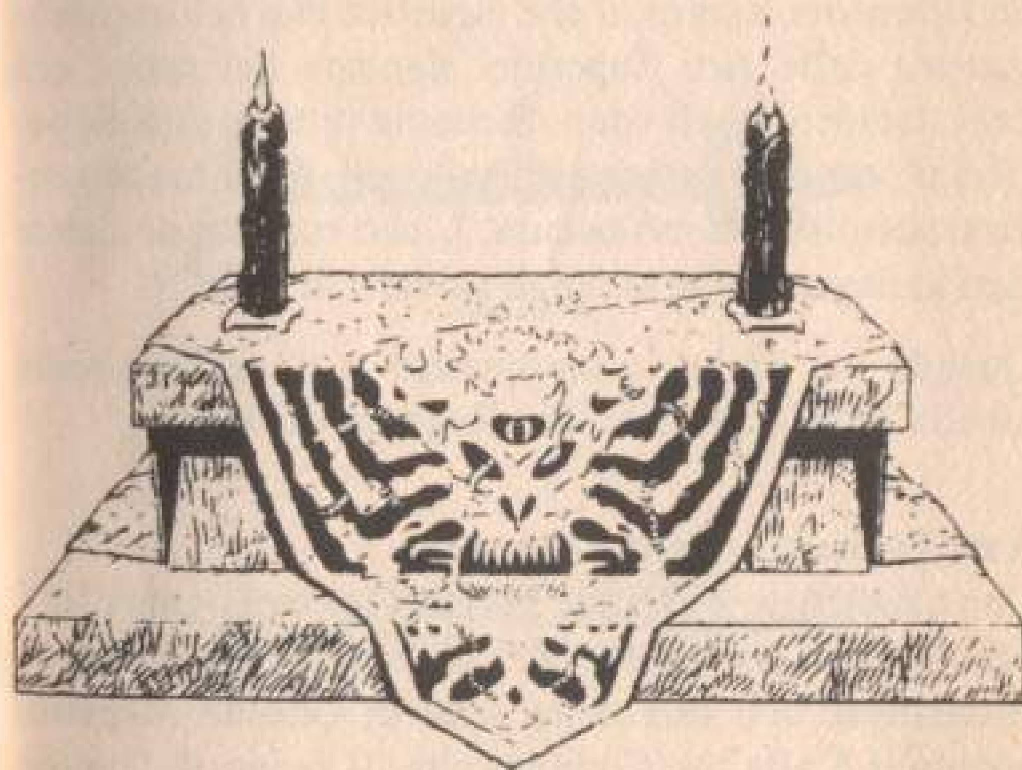
Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a cinquanta metri di distanza; di attraversare un terreno senza lasciare tracce; di conversare con creature intelligenti, e di proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.



ARTI SUPERIORI

Attraverso la ricerca delle tue nuove abilità e l'ulteriore sviluppo delle tue innate abilità Ramas, ti sei avviato lungo un sentiero che nessun altro Grande Maestro Ramas è riuscito a percorrere con successo prima di te. La tua determinazione a diventare il primo Maestro Supremo Ramas e ad acquisire conoscenza e possesso completo di tutte e dodici le Arti Superiori ti spinge ad andare avanti senza arrenderti. Ti avventurerai nel regno delle cose sconosciute, ti spingerai oltre i limiti dell'umana natura alla ricerca della perfezione e al servizio del Bene. Possa la benedizione degli Dei Ramas e Ishir accompagnarti nella tua nobile e coraggiosa ricerca!

Negli anni immediatamente successivi la sconfitta dei Signori delle Tenebre, hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, il che significa che hai imparato *quattro* delle Arti Superiori elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste Arti al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori" del Registro di Guerra.

Arte Superiore della Guerra
Con quest'Arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Difensore Ramas, con il quale incominci le avventure di Grande Maestro, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *due* delle Armi elencate qui sotto.



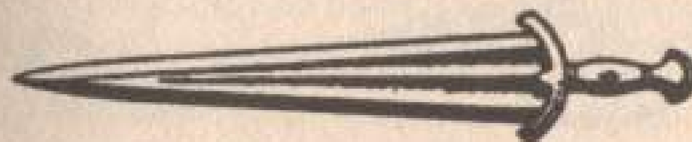
LANCIA



PUGNALE



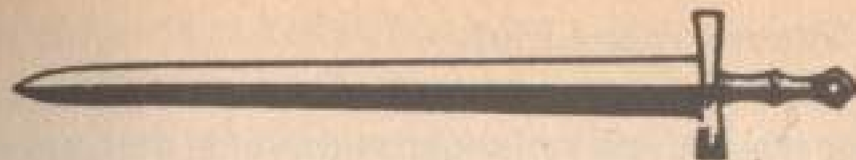
MAZZA



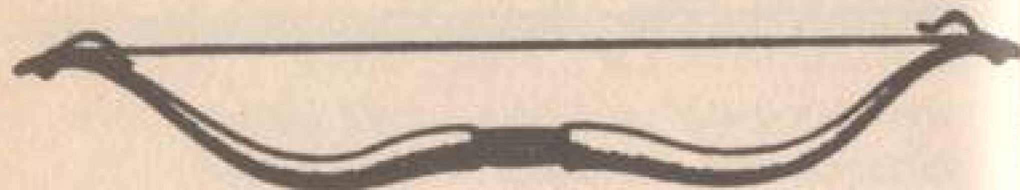
DAGA



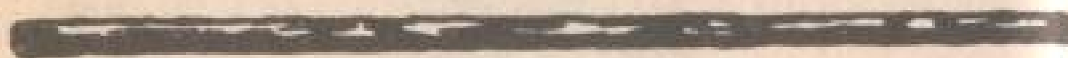
MARTELLO



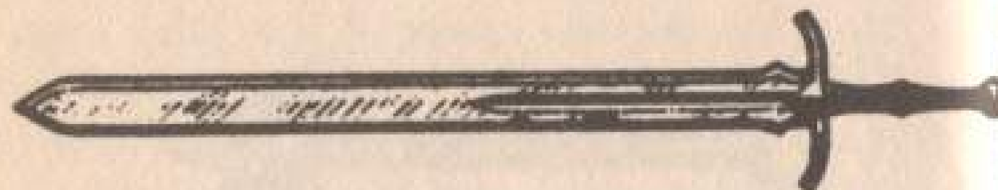
SPADA



ARCO



ASTA



SPADONE



ASCIA

Arte Superiore del Controllo Animale

I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

Arte Superiore della Liberazione *(Medicina avanzata)*

I Grandi Maestri sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

Arte Superiore dell'Assimilazione *(Sparizione avanzata)*

I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

Arte Superiore del Fiuto
I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

Arte Superiore dell'Interpretazione
I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono una capacità di premonizione altissima in caso di imboscate o minaccia di imboscate in boschi o dense foreste.

Arte Superiore del Raggio Ramas
Quando si servono delle loro facoltà psichiche per attaccare il nemico, i Grandi Maestri Ramas possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività. Per ogni scontro nel quale viene impiegato il Raggio Ramas, i Grandi Maestri devono sottrarre soltanto 1 punto al loro punteggio di Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza (il Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente).
I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 7 punti.

Arte Superiore dello Scudo Ramas
In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Difesa
I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora di tempo. Questa particolare capacità di resistenza aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

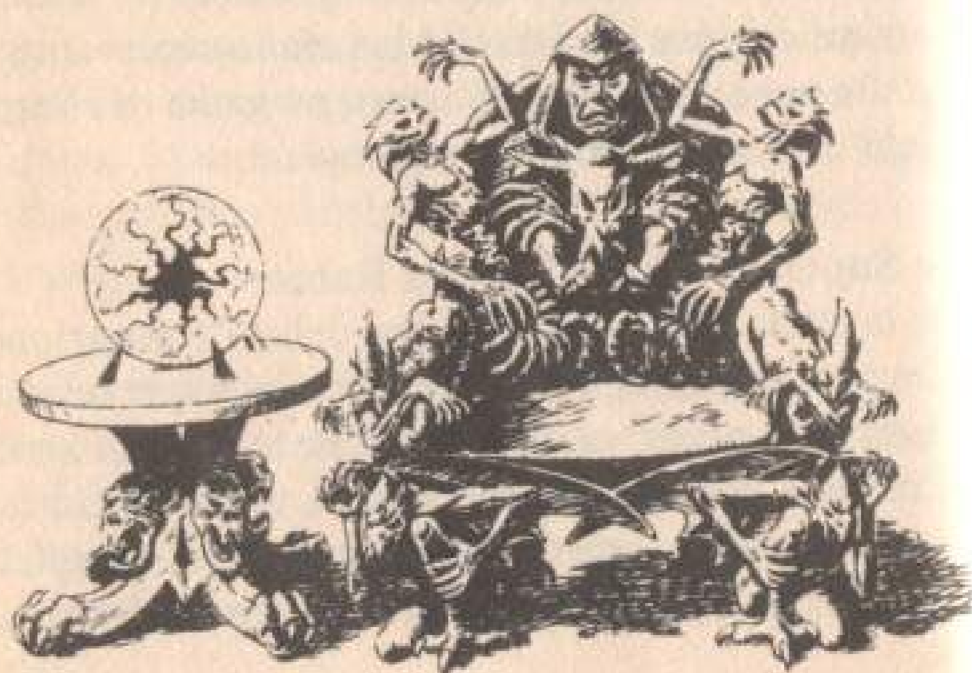
Arte Superiore della Telegnosi *(Divinazione avanzata)*
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare in forma di spirito senza grandi effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e la protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic
Sotto la tutela di Lord Rimoah, sei riuscito a imparare i principi rudimentali dell'arte magica da combattimento, la stessa che un tempo insegnavano i Vakeros, i guerrieri originari di Dessi. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza delle arti magiche dei Regni Antichi diventerà sempre più completa.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
Sotto la tutela di Banedon, il Capo della Corporazione, hai imparato i principi elementari della magia bianca, l'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza di tale Arte diventerà sempre più completa e ti permetterà di creare nuove armi e manufatti Ramas.

Se riuscirai a portare a termine con successo questa missione - la prima della serie di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas - potrai aggiungere un'altra Arte Superiore di tua scelta nel Registro di Guerra del prossimo libro.

Per ogni Arte Superiore che possiedi, oltre alle quattro iniziali, aggiungi 1 punto alla tua Combattività iniziale e 2 punti alla tua Resistenza iniziale. Potrai tenere questi punti aggiuntivi, le Arti Superiori aggiuntive, le quattro Arti Superiori iniziali e gli Oggetti Speciali che hai trovato e tenuto nel corso delle tue missioni nella prossima avventura di Grande Maestro Ramas, intitolata: *Il prigioniero di Kaag.*



EQUIPAGGIAMENTO

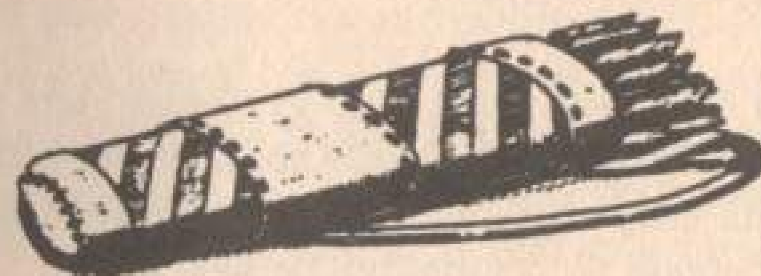
Prima di lasciare il monastero e di cominciare il tuo lungo viaggio verso Palmyrion, prendi con te una mappa del Regno di Ruel (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra. Se hai completato con successo qualcuna delle precedenti avventure di Lupo Solitario (Libri 1-12), puoi aggiungere le Corone che eventualmente ti sono rimaste. In questa avventura potrai portare al massimo 50 Corone, ma se ne hai delle altre, potrai lasciarle nella tua cassaforte al monastero.

Puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi, se necessario, qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. Ricordati che non puoi portare più di due Armi, mentre invece ora puoi portare un massimo di dieci Oggetti dello Zaino.

SPADA ("Armi")

ARCO ("Armi")

FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



ASCIA ("Armi")

4 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



LANCIA ("Armi")
PUGNALE ("Armi")

Quando hai deciso quali sono gli Oggetti che prendi annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 3 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma

non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che trovi nel corso della tua avventura e che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Corone d'Oro: stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo è 50. La moneta corrente di Palmyrion è la Luna, ma le Corone d'Oro vengono accettate senza difficoltà. Una Corona d'Oro equivale a 4 Lune.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza e cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.
2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 32) viene attaccato da un branco di Tigerwolf (Combattività 30). Viene attaccato di sorpresa e non può evitare il combattimento con la fuga. Lupo Solitario possiede l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Tigerwolf non sono immuni, così Lupo Solitario può aggiungere 3 punti alla sua Combattività, portandola a 35.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Tigerwolf, si ottiene un Rapporto di Forza di +5

(35-30 = +5). Segna +5 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

Esempio
Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra Lupo Solitario e i Tigerwolf è +5. Se dalla Tabella del Destino esce un 2, il risultato di questo combattimento è: Lupo Solitario ("LS") perde 3 punti di Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggio Ramas). Il branco di Tigerwolf ("N") perde 7 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

La tua missione per penetrare nella roccaforte di Mogaruith e distruggere il virus della pestilenza sarà piena di pericoli. Fai molta attenzione e stai sempre in guardia, perché le creature del Regno di Ruel sono nemici giurati degli Dei Ramas e Ishir.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto in questa e nelle prossime avventure di Lupo Solitario. Alcuni oggetti potranno servirti davvero, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine la prima impresa di Grande Maestro Ramas.

Dal successo della tua missione, dall'eliminazione del terribile virus della pestilenza, dipendono milioni di vite umane. Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi nel tenebroso regno di Ruel.

Per Sommerlund e per i Ramas!

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Ad esempio, se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Barone, sarai in grado di oltrepassare i Cancelli dell'Ombra e di esplorare la natura dei regni inferiori di Aon e del Pianeta Daziarn.

La natura di questi poteri e l'effetto che essi avranno sulle tue Arti Superiori verranno descritti nei prossimi libri di Lupo Solitario.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	**Grado e titolo di Grande Maestro Ramas**
1	Grande Maestro Ramas Anziano
2	Grande Maestro Ramas Superiore
3	Grande Sentinella Ramas
4	Grande Difensore Ramas (**le avventure di Grande Maestro cominciano da questo grado**).
5	Grande Guardiano Ramas
6	Cavaliere del Sole
7	Signore del Sole
8	Barone del Sole
9	Gran Barone
10	Gran Coronato
11	Principe del Sole
12	Supremo Maestro Ramas

1

"Grande Maestro... la missione deve avere inizio senza indugi. Il tempo non ci è alleato" dice Lord Rimoah, misurando a passi nervosi il pavimento di pietra della tua stanza al monastero. Ti dici d'accordo con lui e ti affidi al tuo saggio amico affinché ti consigli sulla missione che stai per intraprendere. Non rimani particolarmente sorpreso quando scopri che Rimoah, sicuro che avresti accettato questa pericolosa missione, ha già provveduto a sistemare le cose. Egli ha organizzato il tuo viaggio fino alla Terra Libera di Palmyrion, dove una guida ti sta aspettando per scortarti a Ruel. La guida può assicurarti un passaggio sicuro fino ai confini del regno del male, ma non oltre.

Rimoah ti dice che su Ruel non si sa quasi nulla, tranne che la foresta innaturale che circonda e protegge la roccaforte Cenerese di Mogaruith ospita creature da incubo, alcune delle quali sfidano qualsiasi tentativo di descrizione. I poveretti che sono riusciti a sopravvivere all'ultima, sfortunata invasione di Ruel hanno narrato di incontri con vermi giganti, che emettevano acidi mortali dalle fauci e si levavano all'improvviso dalle tane sotterranee a divorare interi reggimenti in un sol colpo. E hanno narrato di battaglie combattute contro gruppi di creature feroci, infestate dal morbo della pestilenza e simili a ratti, che chiamavano "Vazhag". I Ceneresi allevano queste vili creature dotate di intelligenza in labirintiche spelonche scavate in profondità nel terreno sotto Mogaruith; poi le mandano nella foresta a pattugliare, o a raccogliere cibo per creature ancora più abominevoli e spaventose che raramente si avventurano oltre le mura della loro roccaforte.

"Vorrei davvero poterti dire di più, Lupo Solitario, ma si sa molto poco su Ruel. È un luogo tenebroso e sinistro. Ciò nonostante, qualcos'altro c'è; qualcosa che io ti posso dare, e che potrebbe esserti di grande aiuto nella tua missione" dice Rimoah, tendendo la mano verso di te. Nel suo palmo vedi una fiala contenente un liquido verde: è il vaccino che ti proteggerà dalla pestilenza che minaccia di distruggere gran parte del tuo mondo, quel mondo che tu ami profondamente. Prendi la fiala, la stappi e inghiotti rapidamente il liquido dal sapore asprigno. Sorprendentemente il tuo stomaco si ribella, e l'ondata di nausea che ti assale all'improvviso ti costringe a portarti una mano alla bocca. A poco a poco la sgradevole sensazione scompare. Ti togli la mano dalla bocca e parli di nuovo.

"Per quanto tempo mi proteggerà dal virus?" chiedi, ancora un po' provato.

Rimoah sorride. "Oh, sarai al sicuro abbastanza a lungo, puoi starne certo, Lupo Solitario. Ho dimenticato di dirti che quella fiala conteneva un vaccino concentrato in grado di proteggere un centinaio di uomini, più o meno!"

Ti bastano poche ore, e sei già pronto a partire per il lungo viaggio in direzione sud verso Palmyrion. Dopo aver affidato il monastero alla cura dei tuoi Maestri Ramas, tu e Lord Rimoah vi allontanate lungo un tunnel segreto, uno dei molti che hai fatto costruire per poter entrare e uscire dal monastero senza essere visto. Uscite in una radura che si trova nel cuore della foresta Fryelund, dove Banedon, il Capo della Corporazione, ti sta pazientemente aspettando per darti il benvenuto a bordo dello *Skyrider*, la sua navicella volante. Indugi qualche attimo per salutare Lord Rimoah, che attenderà con ansia il tuo ritorno al monastero, e poi sali a bordo, affidandoti alle cure del tuo vecchio amico Banedon.

Vai al **260**.



2

Ti liberi dalla stretta della creatura e avanzi barcollando verso l'anticamera, ma Cadak non è affatto disposto a lasciarti scappare tanto facilmente. Un fascio di rovi coperti di spine erompe dalla punta del suo bastone. Le spine ti avvolgono nelle loro spire e affondano nella tua carne le punte ricurve: perdi 1 punto di Resistenza. Cerchi disperatamente di liberarti da quella stretta crudele mentre Exterminus si avvicina per ucciderti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **97**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **245**.

3

La punta del coltello segna una riga rossa di sangue sulla pelle della tua spalla sinistra, prima di rimbalzare contro il muro con un suono metallico: perdi 2 punti di Resistenza.

Il Vazhag estrae un altro coltello e avanza goffamente lungo la stanza, lanciando acuti squittii di eccitazione: la ferita che è riuscito a procurarti lo ha reso più audace. Sollevi l'arma e ti volti per respingere l'attacco del tuo nemico.

Vazhag grasso:
Combattività 18 Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **121**.



4

Con un flebile lamento simile a un gorgoglio, il Cenerese si porta la mano alle ferite mortali che gli hai inferto e scivola lentamente lungo la parete della caverna. Mentre crolla a terra, solleva un braccio in un ultimo gesto di sfida e tenta di graffiarti la gamba. Tu indietreggi di scatto, evitando così gli artigli affilati, simili a quelli di un felino, spuntati improvvisamente dalla punta dei guanti che gli coprono le mani; gli artigli emettono un liquido mortale che schizza sul terreno polveroso, senza riuscire a colpirti.

Quando sei ormai certo che il druido è morto, la curiosità ti spinge a togliergli la maschera verde per guardare in viso questo servitore del male: è un volto orrendo, completamente deturpato dal morbo, di forma umana e tuttavia privo di qualsiasi traccia di umanità.

Prima di lasciare la caverna, decidi di controllare sia il suo cadavere, sia quelli dei Vazhag della sua scorta. Trovi i seguenti oggetti:

Pugnale
Abito Cenerese (se decidi di prenderlo, quest'oggetto occuperà 2 spazi nel tuo Zaino)
Maschera Cenerese
16 Lune (equivalenti a 4 Corone d'Oro)
Spada

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **178**.

5

Il guerriero stringe convulsamente le mani sulla ferita, esala l'ultimo respiro e crolla a terra privo di vita. In piedi accanto al suo cadavere, sollevi con la punta dell'arma la visiera del suo elmo di ferro e scopri i brutali lineamenti di un guerriero Drakkar, molto probabilmente un sopravvissuto che dopo la rovina dei Signori delle Tenebre s'era rifugiato a Mogaruith e che, per sua sventura, ha commesso il fatale errore di attraversare il tuo cammino.

Nascondi meglio che puoi il cadavere del guerriero Drakkar e del suo segugio, poi spingi il portale chiuso e continui la tua esplorazione di Mogaruith.

Vai al **205**.



6

Un dolore improvviso e un senso di nausea ti fanno cadere in ginocchio (perdi 3 punti di Resistenza), mentre dei brividi incontrollabili ti scuotono da capo a piedi. Le tue Arti Ramastan non sono bastate a proteggerti dagli effetti psichici della potente sonda mentale in cui ti sei imbattuto, ma sono almeno riusciti a nascondere la tua vera identità.

La luce riflessa dalla Maschera Cenerese che stai indossando attiva un sensore; mentre ti alzi in piedi, vedi che la grande porta di metallo comincia lentamente ad aprirsi.

Vai al **150**.

7

Concentri i tuoi poteri sull'ammasso di creature striscianti e cerchi di costringerlo sotto il tuo controllo. Quando vedi che le creature non rispondono ai tuoi comandi, capisci che un incantesimo le ha private di ogni capacità di volontà propria. Attingi alla tua forza interiore nel tentativo di interrompere gli effetti di quell'incantesimo: dopo un paio di secondi, le creature cessano i loro movimenti frenetici con una subitaneità che trovi a dir poco snervante; rimangono immobili, paralizzate, come se fossero improvvisamente diventate di pietra. Ora che riesci a distinguerle con maggior chiarezza, vedi che assomigliano a degli scarafaggi, tranne per il fatto che sono assai più grandi e che sono dotate di code simili a quelle dei topi. Le osservi ancora per qualche minuto, e poi decidi di avvicinarti. Fai un primo passo, ed ecco che improvvisamente le creature ritornano alla vita; solo che questa volta non rimangono entro i confini della foresta.

Con un suono simile al cigolio di mille cardini arrugginiti, quegli esseri misteriosi dispiegano le ali, si levano in volo simili ad una piccola ma densa nuvola nera, e in pochi secondi abbandonano la radura. Mentre li guardi scomparire oltre la cima degli alberi, ti auguri di tutto cuore che non si tratti di creature al servizio dei Ceneresi in grado di rivelare loro la tua presenza.

Attraversi la radura e vedi che il sentiero prosegue nella foresta. Per circa un'ora continui a camminare in mezzo a quell'intrico di rami e rampicanti, fino a quando i tuoi sensi non percepiscono la presenza di un pericolo. Blocchi di scatto i tuoi passi e senti che qualcosa si sta muovendo sopra la tua testa e dietro le tue spalle. Ti volti con incredibile velocità e sollevi l'arma, pronto a parare qualsiasi attacco. La tua rea-

zione è stata rapidissima, ma ciò potrebbe non bastare a salvarti dallo sconosciuto nemico che si nasconde tra il buio intrico di rami e foglie.

Dall'oscurità sovrastante si cala una massa aggrovigliata di rampicanti i cui verdi tentacoli coperti di spine strisciano lentamente verso la tua testa come se fossero guidati da un'unica mente.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **257**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **140**.

8

Ti acquatti veloce e ti ripari dietro la scalinata, nascosto alla vista sia grazie all'oscurità, sia in virtù delle tue facoltà Ramas di mimetizzazione. In pochi attimi compaiono i Vazhag, ma vedi subito che non sono soli: li conduce uno Tzarg, un animale simile ad un rospo che i Vazhag hanno legato ad una catena. Lo Tzarg preme il muso vicino agli scalini, annusa e fiuta l'aria come un segugio nel tentativo di sentire il tuo odore e localizzare così il tuo nascondiglio.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e desideri usarla, vai al **207**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **154**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, vai al **36**.

9

Confidando nella tua Arte Ramastan della Sparizione, lasci il tuo nascondiglio e cerchi di scivolare accanto al carro e alla sua scorta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il tuo punteggio totale va da 0 a 5, vai al **181**.

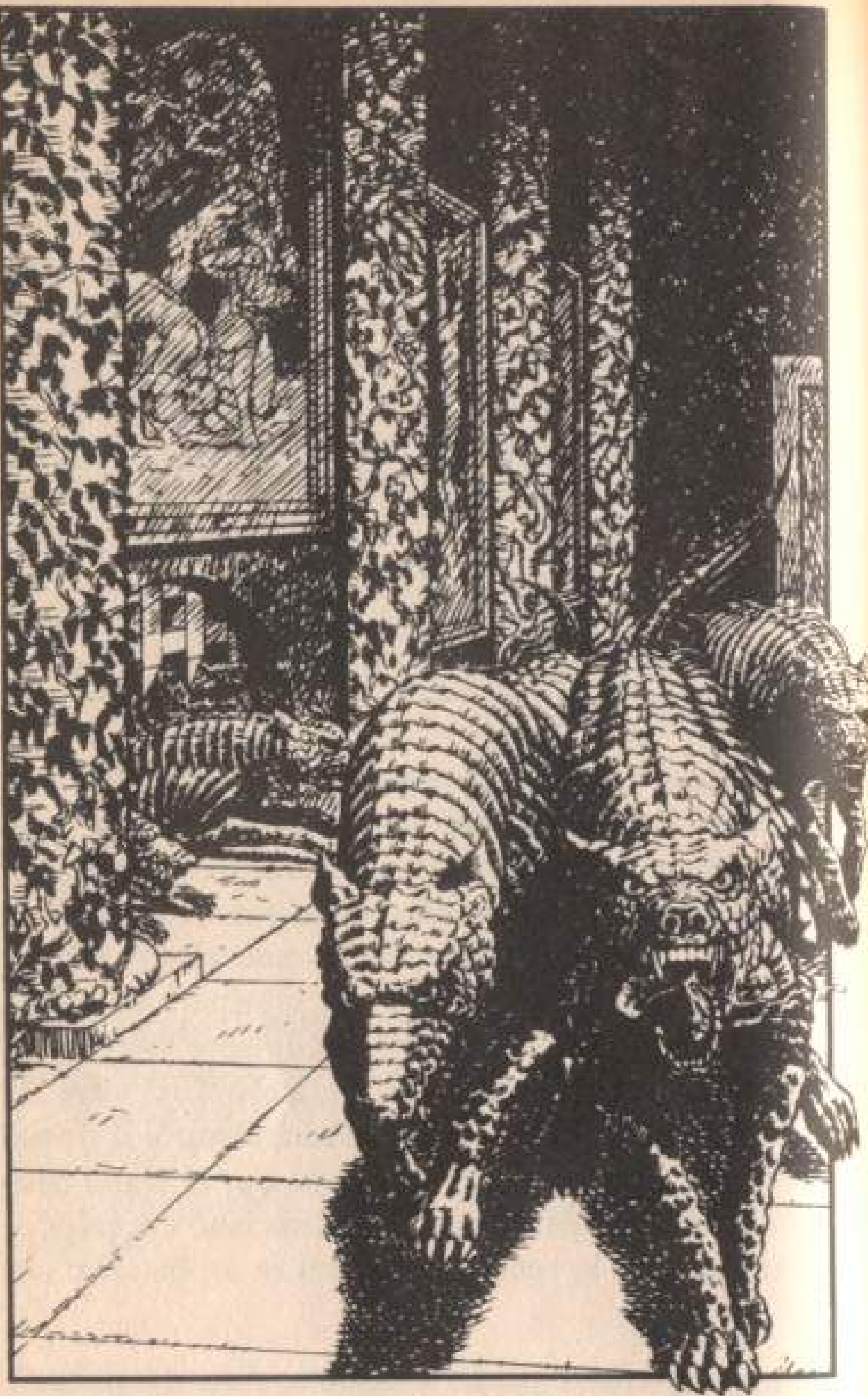
Se va da 6 in poi, vai al **59**.

10

Con cautela segui il sentiero che si inoltra nel buio più denso. I tuoi sensi percepiscono vivamente la presenza del male, che permea ogni radice e ogni ramo di questa foresta maledetta. Mentre l'oscurità si chiude attorno a te, dalla fanghiglia scura si leva una nebbia verdastra e nauseabonda che copre totalmente il terreno. L'abbraccio gelido di quella strana foschia ti fa rabbrividire, malgrado i tuoi sforzi per proteggerti dal suo tocco freddo e umido.

La notte non impedisce più ai tuoi occhi di vedere e, mentre il sentiero si inerpica verso un picco coperto di alberi, tu distingui i contorni di una torre di guardia in pietra, ormai in rovina, situata in cima ad una collinetta. I tuoi sensi ti comunicano che la torre è deserta, e tu - ansioso di trovare un riparo da quella nebbia - ti arrampichi fino a raggiungere una grande crepa che si trova sulla base di granito della torre. Ti abbassi per entrare, e, così facendo, disturbi il riposo di alcune creature simili a granchi che si erano rifugiate lì dentro. Spaventate, esse strisciano via veloci e spariscono tra le rocce circostanti in un batter d'occhio.

Con il corpo pesto per la fatica, e conscio dei pericoli che devi ancora affrontare, ti distendi sul pavimento coperto di sassolini e decidi di dormire per qualche



(fig. 1) Un branco di cani da guerra entra nella sala

ora. Hai un sonno inquieto, turbato da sogni strani e sgradevoli, nei quali paure e timori inconsci, soppressi a livello conscio durante la veglia, si materializzano. Figure fantasmagoriche che assumono la forma dei tuoi amici, o di abitanti di Sommerlund, ti ossessionano la mente: discepoli Ramas sotto la tua tutela e gente comune di Sommerlund sfilano davanti ai tuoi occhi in una processione senza fine, le teste dolorosamente chine, i visi butterati e sfigurati dalla pestilenza.

Ti svegli di soprassalto, con il cuore che ti batte all'impazzata e la fronte imperlata di sudore. A causa del ricordo ancora vivo degl'incubi che ti hanno tormentato durante la notte, un'ondata di disperazione si impossessa del tuo spirito stanco e scoraggiato. Ma, mano a mano che la tua mente si schiarisce, senti ritornare anche la forza interiore. Capisci che quei sogni altro non erano che una sorta di avvertimento, una premonizione di quello che potrebbe accadere se tu fallissi nella tua missione; questa consapevolezza non fa che rinvigorire la tua determinazione a raggiungere Mogaruith quanto prima per vanificare i piani malvagi dei Ceneresi.

Hai dormito per parecchie ore e, almeno fisicamente, ti senti ristorato (recupera 3 punti di Resistenza). Alla pallida luce della prima mattina, raccogli le tue armi e il tuo equipaggiamento, pronto a continuare il pericoloso viaggio verso Mogaruith.

Vai al **160**.

11 *(fig. 1)*

Il sinistro rumore di catene arrugginite e di lamine di ferro che grattano contro il muro echeggia nelle tue

orecchie mentre stendi lo scrivano assestandogli un colpo micidiale alla base del cranio. La creatura cade dallo sgabello, e tu immediatamente ti volti con le armi pronte a colpire: la prima cosa che vedi è uno scintillio di zanne affilate come pugnali. Da un foro semi-circolare della parete una muta di cani da combattimento sta caricando verso la sala a fauci spalancate, le unghie affilate che grattano sul lucido marmo del pavimento. Sollevi l'arma e ti prepari a respingere il loro attacco.

Cani da guerra di Ruel:
Combattività 36 Resistenza 22

Se vinci questo combattimento, vai al **323**.

12

La colonna di uomini-ratto armati ti presta scarsa attenzione, ma, man mano che ti avvicini alla loro imponente roccaforte, più di qualcuno si lascia sfuggire esclamazioni di disgusto alla vista dello zombi che ti accompagna.

Attraversare il ponte levatoio annerito dal tempo in direzione della torre di guardia piena di archi e con la punta aguzza è un'esperienza davvero snervante. Ti sembra quasi di camminare su un'enorme lingua nera verso la fauce spalancata di qualche dragone gigantesco. Da entrambi i lati del ponte, l'acqua stagnante del fossato manda dei vapori nauseabondi che riempiono le tue narici di un terribile puzzo dolciastro, ti opprimono i polmoni e ti annebbiano la vista. Fai ricorso alle tue abilità Ramastan e subito la vista ti si schiarisce, ma ciò nonostante il panorama che vedi davanti a te non è affatto invitante.

Giunto alla torre, vieni fermato da una truppa di guardie Vazhag, le quali fissano il tuo compagno con disgusto fin troppo evidente. Servendoti delle Arti Ramastan del Controllo Animale e dell'Interpretazione per rendere ancora più credibile il tuo travestimento, comunichi alle guardie di essere venuto da sud per una questione urgente. Essi chiedono il tuo nome e vogliono sapere perché hai con te uno zombi umano. Cerchi di prender tempo, ma allo stesso tempo ti accorgi che la presenza dello zombi sta cominciando ad attirare l'attenzione indesiderata di altre guardie Vazhag.

Uno degli uomini-ratto porta il suo muso a pochi centimetri dalla tua maschera e, con tua grande sorpresa, ti dice che puoi entrare a Mogaruith solo dopo aver registrato il tuo arrivo. Indica una porta nella parete della torre e ti chiede di entrare. "Puoi registrare il tuo arrivo lì dentro".

I tuoi sensi Ramastan della Divinazione ti mettono immediatamente in guardia: il Vazhag sta mentendo, e dietro quella porta si trova la cella di una prigione.

Se desideri obbedire al Vazhag e oltrepassare la porta, vai al **30**.
Se ti rifiuti di entrare, vai al **162**.
Se decidi di provare a distrarre le guardie Vazhag, vai al **256**.

13

Fai partire un primo colpo, e uno di quei temibili mostri crolla a terra privo di vita; ti allontani dall'enorme carcassa grondante di sangue e ti lanci in mezzo alla folla di demoni urlanti. La vista del Giganite caduto e la prontezza della tua reazione ha colto le

creature alla sprovvista e, prima che esse abbiano il tempo di reagire, sei già riuscito ad addentrarti per qualche metro nel tunnel di foglie.

Ti lanci uno sguardo alle spalle e vedi l'orda di spiriti indemoniati precipitarsi disordinatamente al tuo inseguimento. Cerchi di correre il più velocemente possibile e pensi già di essere in salvo quando, sopra l'orda degli zombi indemoniati, vedi torreggiare un Gigante, la bocca piena di saliva spumeggiante. Basta un lieve movimento del collo possente, e il mostro ti lancia contro un'enorme palla di saliva.

Istintivamente ti getti a terra: il missile passa sibilando sopra la tua testa e poi si schianta alla base di un tronco. Senti uno sfrigolio, poi un crepitio, e qualche secondo dopo vedi l'albero crollare rumorosamente a terra: il legno alla base del tronco è stato completamente corroso dall'acido contenuto nella saliva. Alcune gocce della sostanza schizzano sulla tua tunica, e subito la stoffa comincia a sciogliersi.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai all'**88**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **343**.

14

Senza incontrare alcuna difficoltà, ti fai strada attraverso la folla di femmine Vazhag e fuggi senza essere visto lungo il corridoio deserto che si trova oltre il portale di ferro. Qualche attimo dopo, mentre stai ancora percorrendo il tunnel, il cigolio degli ingranaggi si interrompe e subito dopo il boato della grande porta di ferro che si chiude echeggia tra le pareti.

Il tunnel prosegue per qualche miglio in direzione est e, fatta eccezione per un paio di sentinelle Vazhag che eviti senza difficoltà, è completamente deserto. Giungi infine all'entrata di un'altra sala, più piccola della caverna che hai appena lasciato, ma altrettanto affollata. I raggi del sole penetrano nella sala attraverso una grande arcata; ai lati dell'arcata fanno la guardia alcuni Vazhag armati con al guinzaglio dei cani da guerra dalla pelle ricoperta di squame. Al di là dell'arcata riesci a scorgere un sentiero che scompare in direzione di alcune colline piuttosto lontane.

Proprio al di sopra dell'arcata noti che un sottile raggio di sole penetra attraverso una specie di oblò che si trova nella parete di roccia. Consapevole del fatto che, a causa della rigorosa sorveglianza, scappare attraverso l'entrata principale senza essere visto sarebbe un'impresa pressoché impossibile anche per una persona dotata come te, decidi di tentare la fuga passando attraverso la piccola apertura nella roccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **192**.
Se va da 6 in poi, vai al **346**.

15

"Szalista" dici. L'antica parola Cenerese significa 'quindici'. Immediatamente senti sbloccarsi il meccanismo che chiude la porta. L'aria fuoriesce con un sibilo leggero, e il pesante portale di ferro si apre dolcemente verso l'interno, ruotando sugli enormi cardini.

Senza esitare oltre, oltrepassi la soglia ed entri nel tunnel circolare che si trova dall'altra parte.

Vai al **205**.



16

Man mano che il passaggio scende ripidamente verso il basso, l'aria diventa densa e pesante, mentre una spessa coltre di polvere ti fa bruciare gli occhi e ti entra nelle narici. Anche se l'oscurità non ti è d'ostacolo, l'aria è talmente satura di polvere che non riesci a vedere al di là delle tue mani tese in avanti. Avanzi lentamente alla ricerca d'aria un po' più respirabile, mentre fai ricorso alle tue abilità Ramastan per non soffocare.

Dopo qualche tempo, noti delle lunghe strisce di muschio, unto e giallastro, che pendono da certe crepe del soffitto. In mezzo al muschio ci sono dei funghi in putrefazione, con colorazioni diverse, ma tutti orribili a vedersi. Stai passando sotto quelle escrescenze maleodoranti quando, all'improvviso, quasi che un meccanismo silenzioso e invisibile le avesse fatte reagire alla tua presenza, esse esplodono sopra la tua testa, facendoti cadere addosso delle grosse nubi di spore attaccaticce e polverose.

Immediatamente il tuo corpo percepisce che le spore sono altamente velenose; rispondendo ad un riflesso inconscio, le tue abilità Ramastan della Medicina si attivano immediatamente, agendo da antidoto contro le tossine mortali che ormai sono già penetrate nei tuoi polmoni. A causa del grande dolore, ti sembra che il petto stia per scoppiarti, ma fortunatamente non riporti alcuna ferita grave: perdi 2 punti di Resistenza.

La nuvola di spore appiccicose e puzzolenti è talmente densa che è molto difficile proseguire. Hai l'impressione di nuotare in un tunnel di fango e, benché le tue abilità Ramas abbiano neutralizzato il veleno delle spore, l'ossigeno si è quasi totalmente esaurito. Senti che a poco a poco le forze ti stanno venendo meno, e sei assalito dalla paura di non farcela più.

Se possiedi alcuni Funghi di Baylon, vai al **277**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **136**.

17

"Esiste soltanto un essere umano in grado di sopravvivere al fuoco di questa bacchetta... signore Ramas" egli grida, mentre ancora sta indirizzando la punta infuocata del suo bastone contro di te.

"E sono estremamente felice che il destino ti abbia portato qui da me, Lupo Solitario. La tua condanna è ormai decisa. Voltati ad incontrare la tua nemesi!"

Vai al **125**.

18

Il tuo colpo micidiale taglia in due il corpo della creatura, che esplode in mille pezzi. Brandelli di resti mummificati si spargono per tutta la stanza. L'impeto di quell'esplosione ti spinge all'indietro e mentre cadi a terra noti di sfuggita un'ombra trasparente e spettrale che sale verso il soffitto. L'ombra si ferma per un attimo a mezz'aria, poi penetra attraverso il soffitto di solida pietra con la stessa facilità con cui il fumo penetra attraverso un velo.

Prima di abbandonare la sala, indugi qualche minuto a esaminare lo scrigno di pietra. Dentro lo scrigno trovi dei brandelli di stoffa marcia e una Chiave di Rame (se decidi di tenere questa Chiave, ricordati di riportarla nel Registro di Guerra tra gli Oggetti dello Zaino).

Imprecando contro la sfortuna che ti perseguita, lasci la stanza e ti dirigi verso la porta del laboratorio. Oltre la porta si trova una serie di stretti passaggi che terminano in un'anticamera. Si tratta di una sala con il tetto a cupola, decorata con arazzi sui quali sono rappresentati episodi di leggende Ceneresi, azioni ignobili e infami perpetuate durante l'Epoca dei Regni Antichi, quando per quasi mille anni i Ceneresi dominarono crudelmente tutto il Magnamund Settentrionale.

Una pesante porta in legno di quercia nella parete di fronte costituisce l'unica via d'uscita dall'anticamera. Ti avvicini e vedi che la porta è leggermente socchiusa. D'un tratto senti distintamente le note basse e dolenti di un canto proveniente da dietro la porta. La curiosità ti spinge a sbirciare attraverso la sottile fessura e non appena i tuoi occhi si posano su quella scena un brivido freddo ti corre giù per la spina dorsale.

Vai al **200**.



19

Abbassi lo sguardo e vedi che un rampicante coperto di foglie si sta avvolgendo attorno alla tua gamba. Fai ricorso alle tue facoltà per allontanare la pianta, ma esse non sembrano avere alcun effetto. Poi, con orrore e raccapriccio, capisci che quello non è affatto un rampicante: è parte del corpo di una creatura della palude!

Tagli a metà quella specie di lungo tentacolo, ma ecco che subito ne arriva un altro, e poi un altro, e un altro ancora. Con la velocità di mille serpenti, i viticci si avvolgono attorno alle tue gambe e ti trascinano nella palude. Ti dibatti disperatamente, cerchi di liberarti, ma non fai che affondare sempre di più nella melma puzzolente che circonda la palude. Abbassi ripetuta-

mente l'arma sotto la superficie dell'acqua nella speranza di colpire in qualche modo il tuo sconosciuto assalitore. Ad un tratto senti esplodere qualcosa sotto la punta della tua arma: per un attimo i tentacoli allentano la loro presa, ma solo per riprendere a stringere con rinnovata energia e tenacia.

All'improvviso senti un dolore lancinante esploderti nelle cosce: degli artigli affilati sono fuoriusciti da quei viticci animati e stanno affondando lentamente nella tua carne. Gridi per il dolore e, da sotto la superficie dell'acqua, senti risalire un gorgoglio simile ad una crudele risata.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **339**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **47**.



20

Fai partire il colpo mortale, e prima di morire la creatura lancia un grido altissimo che zittisce all'istante le bestie della caverna. Spaventate, esse corrono a nascondersi negli anfratti ombrosi delle loro sozze celle.

In un batter d'occhio, lo spirito di Pechdrazil evapora nell'aria: soltanto l'odore metallico di ozono testimonia la sua presenza. Con il dorso della mano ti asciughi il sudore dalla fronte, poi ti volti a guardare le creature spaventate, rannicchiate nelle loro celle. Estrai l'arma dal fodero e ti avvicini alla rampa di scalini che scende nell'oscurità più fitta; fissi intensamente quel buio profondo, ma non riesci a vedere dove finiscono gli scalini.

Se decidi di scendere la scala, vai al **106**.

Se invece preferisci non scendere la scala, puoi tornare sui tuoi passi fino all'incrocio e proseguire lungo il tunnel che va verso nord. Vai all'**85**.



21

In cima alle scale si trova una sala da pranzo molto in disordine: pile di immondizie sono ammucchiate sul pavimento, ossa rosicchiate coprono la tavola, mentre al centro della stanza i resti di un piccolo falò stanno ancora bruciando.

Un portale ad arco nella parete più lontana conduce in un lungo corridoio, e tu ti affretti in quella direzione.

Mentre attraversi la sala, noti una pila di armi abbandonate posate accanto a una panca. Tra le armi ci sono:

Pugnale
Spada
Spadone
Arco
4 Frecce
Faretra

Se decidi di prendere qualcuna di queste armi, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **255**.

22

Il getto di olio bollente ti colpisce in pieno viso, e un'ondata di dolore ti fa cadere in ginocchio. Istintivamente fai ricorso alla tua abilità Ramastan della Difesa per estinguere le fiamme: in pochi secondi il fuoco si spegne, ma tu hai perso 4 punti di Resistenza.

Il Cenerese aveva già cominciato a ridacchiare, certo di averti eliminato, ma la crudele risata si trasforma in un'esclamazione di stupore non appena vede che sei ancora vivo. Armeggia nervosamente alla ricerca di un'arma, da un fodero nascosto estrae un pugnale dalla lama nera e ricurva e lo tiene dritto davanti a sé. Gli ingiungi di posare l'arma, ma lui non ti dà ascolto e carica contro di te. Pari il suo debole attacco con la mano destra, mentre con la sinistra fai partire un gancio che colpisce la sua maschera di vetro all'altezza del mento. Il druido indietreggia barcollando e poi crolla a terra, afferrandosi la gola con le dita ossute. Per qualche secondo si contorce sul terreno polveroso, poi si irrigidisce e infine giace completamente immobile. Ti avvicini con cautela, pensando che si tratti di un trucco. Ma quando vedi che un frammento di vetro della maschera gli ha tagliato di netto la giugulare, capisci che non hai più nulla da temere.

Se decidi di ispezionare il corpo del druido, vai al **253**.

Altrimenti, vai al **306**.

23

Cerchi rapidamente nei cassetti della scrivania alla quale sedeva la creatura morta. Armeggi in mezzo a documenti e registri nella speranza di trovare qualche indizio che ti aiuti a scoprire in quale parte di Mogaruith viene coltivato il virus della pestilenza, ma le carte che ti capitano tra le mani non contengono alcuna informazione utile. Ad ogni modo la tua ricerca non è del tutto infruttuosa, perché vedi due levette infisse sul piano della scrivania.

Le esamini più da vicino, e subito i tuoi sensi Ramas ti comunicano che esse comandano le due porte di metallo che immettono in questa anticamera. Tiri la levetta di sinistra, e la porta attraverso la quale sei entrato si chiude lentamente. Poi rifletti per un attimo: l'altra levetta apre la porta che conduce alla sala del trono di Cadak.

Vai al **240**.

24

L'agarashi lancia un urlo assordante nell'attimo in cui il tuo colpo micidiale spacca in due il suo cuore. Il corpo possente della creatura si irrigidisce e i suoi

occhi lucidi, simili a due orbite di vetro color del sangue, diventano opachi. Per un attimo la creatura rimane immobile, come paralizzata; poi gli artigli allentano la presa, si staccano dalla parete rocciosa, e la bestia precipita all'indietro schiantandosi sul duro pavimento della fossa.

Con il fiato corto per il grande sforzo, rinfoderi l'arma e risali verso la superficie, ansioso di andartene da quel luogo per timore che possa arrivare qualcuno, o qualcosa, attirato dagli alti guaiti della creatura.

Vai all'**87**.

25

Accompagnati dalle loro stridule grida eccitate, i Vazhag si precipitano dentro la capanna abbandonata. Ti ritrai in un angolo per impedire di venir preso alle spalle e poi sollevi l'arma, preparandoti a respingere i loro attacchi. Gli uomini-ratto si scagliano contro di te colpendoti furiosamente, attaccandoti con le spade e i pugnali dalle lame arrugginite. Riesci a respingere i loro attacchi con velocità fulminea e grande economia di movimenti.

Ma per ogni Vazhag che abbatti altri tre ne prendono il posto: in pochi secondi ti sono talmente addosso che corri il rischio di rimanere soffocato dalla pressione dei loro corpi.

Gruppo di Vazhag:
Combattività 34 — Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **72**.

26

Ripeti la tua risposta più di una volta, ma non succede niente. Eppure sei sicuro che quella sia la risposta giusta. Deluso, batti ripetutamente sulla scatola posata sul tavolo, nella speranza di riuscire a sollevare il coperchio. Al terzo tentativo, una lama a scatto, affilata come quella di un rasoio, fuoriesce da un lato e ti taglia in profondità il palmo della mano: perdi 2 punti di Resistenza.

Imprecando contro quel meccanismo, lo lanci lontano in un angolo e controlli la ferita. Improvvisamente senti un lieve rumore proveniente dall'altra parte della biblioteca. Il sangue ti si gela nelle vene: capisci che è entrato qualcuno. Lanci un'occhiata alla porta e decidi che quello è il momento giusto per andarsene da lì.

Vai al **335**.



27

In cima alle scale trovi un corridoio che prima si dirige verso ovest, e poi svolta bruscamente in direzione nord. Ti stai lentamente avvicinando alla prima curva quando blocchi di scatto i tuoi passi: i tuoi sensi hanno avvertito la presenza di un pericolo molto vicino. Hai appena avuto il tempo di sfilare l'arma dal fodero che

un guerriero Drakkar volta l'angolo di corsa e sbatte violentemente contro di te, facendoti cadere a terra all'indietro.

Ti riprendi velocemente, ma non fai in tempo ad afferrare la tua arma: il guerriero Drakkar ti sta già attaccando.

Guerriero Drakkar:
Combattività 32 Resistenza 30

Devi affrontare i primi tre scontri di questo combattimento senz'armi. All'inizio del quarto scontro potrai recuperare la tua arma e combattere normalmente.

Se vinci questo combattimento, vai al **255**.

28

Memore dello scontro recente con i granchi del tunnel e del loro acido mortale, sfili l'arma dal fodero e scendi la rampa di scale con maggiore cautela. Percorri sessanta gradini e arrivi in una piccola caverna nella quale convergono tre tunnel, provenienti il primo da nord, il secondo da sud e il terzo da ovest.

Sul pavimento polveroso ci sono molte impronte, e, grazie alle tue abilità Ramastan del Fiuto, riesci a leggerle con facilità.

Le impronte coprono soltanto il pavimento dei tunnel provenienti da sud e da ovest e, a giudicare dalla loro grandezza e dalla loro profondità, si direbbero impronte di creature simili a ratti, capaci però di camminare in posizione eretta come gli esseri umani. Da quanto ti è stato raccontato riguardo gli abitanti di Ruel, sei sicuro che si tratti di impronte di Vazhag, la vile razza guerriera allevata dai Ceneresi.

Ma vi sono altre tracce, e molto diverse da quelle dei Vazhag. Stai per esaminarle, quando senti un'eco di passi e di movimenti provenire dal tunnel di ovest; un gruppo di creature non meglio identificate si sta avvicinando. Immediatamente lasci perdere le impronte e ti guardi attorno, in cerca di un luogo in cui nasconderti.

Se decidi di nasconderti nel tunnel proveniente da nord, vai al **35**.

Se preferisci nasconderti in quello proveniente da sud, vai al **201**.

Se invece decidi di nasconderti nella stessa caverna, vai al **153**.

29

Mentre il corpo dell'ultimo Accolito crolla sulla piattaforma, tu rinfoderi l'arma e afferri la scaletta che porta alla manovella. Guardi in basso e vedi che nella sala sottostante tutti gli occhi sono puntati su di te. Quando i druidi si rendono conto di quello che hai intenzione di fare, si scatena un vero e proprio pandemonio. Le grida isteriche di paura e di rabbia si levano sempre più acute, fino a formare un unico coro di suoni che echeggia altissimo per tutta la sala. Stai ancora osservando quei visi impietriti dall'ira e dalla paura, quando ti accorgi che un altro pericolo minaccia la tua salvezza.

Un gruppo di arcieri Vazhag sta attraversando il portale che collega la sala di Cadak alla galleria. I Vazhag si sistemano lungo il parapetto e cominciano subito a far fuoco. Le frecce nere sibilano da ogni parte sfio-

randoti le gambe e le braccia con le loro punte affilate.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 4 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **231**.
Se va da 3 a 6, vai al **293**.
Se va da 7 in poi, vai al **278**.



30

Con trepidazione ti avvicini alla porta, conscio di avviarti verso una trappola mortale. I Vazhag ti circondano da ogni lato, guardinghi e all'erta, le lance dalle lame scintillanti ben strette in pugno, pronti a colpire al minimo accenno di resistenza.

Dietro alla porta c'è una cella. Non sembra essere molto diversa da quella che, in effetti, ti aspettavi di trovare. La pesante porta si chiude alle tue spalle, e subito ti metti a cercare un modo per scappare da lì prima che le sentinelle Vazhag ritornino.

Sfortunatamente, malgrado l'aspetto innocuo, la cella è ben diversa da come te l'eri aspettata. Si tratta infatti di una cella di sterminazione, una delle tante sparse per tutta Mogaruith, progettate allo scopo di eliminare tutti quelli che osano sfidare i Ceneresi.

Improvvisamente, un flusso di corrente elettrica ad altissimo voltaggio viene fatta passare attraverso la porta di metallo: rimani paralizzato mentre le onde elettriche attraversano il tuo corpo. Combatti con tutte le tue forze per sopravvivere a questo terribile attacco, ma resistere a un tale voltaggio è praticamente impossibile: alla fine il tuo corpo è costretto a soccombere.

Tristemente, la tua vita e la tua missione finiscono qui, a Mogaruith.

31

Scagli la freccia che sibila minacciosa verso la gola della creatura. Proprio all'ultimo momento la belva si scansa di lato, riuscendo così a evitare che la punta affilata gli si conficchi in gola. Fortunatamente, però, i tuoi sforzi non sono stati del tutto vani, perché la freccia penetra in profondità nella carne della bestia all'altezza della spalla.
La creatura ruggisce per il dolore, ma la ferita non le impedisce di attaccarti, affiancata dal Vazhag armato di pugnale che la segue da vicino.

Agarashi della fossa (ferito) e Vazhag:
Combattività 30 — Resistenza 40

L'agarashi è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico; soltanto l'Arte Superiore dello Scudo Ramas può danneggiarlo fisicamente.

Se vinci questo combattimento, vai al **297**.



(fig. 2) Gli zombi escono dalla foresta lanciando grida raccapriccianti

32 *(fig. 2)*

Il sentiero attraversa la pianura e passa a pochi metri dalla fossa, prima di inoltrarsi in un'apertura in mezzo agli alberi simile a un tunnel. Prosegui in quella direzione ma, ad ogni passo, i tuoi sensi sembrano opporsi più decisamente: in questo punto la presenza del male è talmente forte da penetrarti nelle narici e impedirti di respirare. Decidi di metterti a correre in direzione del tunnel, ma un rumore improvviso blocca i tuoi passi.

Un'orda di figure mostruose sta uscendo dai confini della foresta: sono esseri simili a cadaveri, che continuano a esistere in uno stato sospeso tra la vita e la morte. Infilzate in cima ai corpi rinsecchiti, le teste prive di capelli hanno occhi rossi e inespressivi e fauci spalancate con centinaia di zanne sottili come aghi. Le note raccapriccianti dei loro lamenti ti fanno correre un brivido lungo la schiena.

Sforzandoti di soffocare la repulsione e l'orrore provocato da quella vista, ti volti e cominci a correre verso l'apertura tra gli alberi. Sei a pochi metri dallo spuntone di roccia quando una dozzina e più di quelle spaventose creature ti si para improvvisamente davanti e ti blocca la fuga. Dalle bocche spalancate senti di nuovo uscire quegli ululati raccapriccianti... Ti stanno venendo addosso da ogni parte!

Fai correre disperatamente lo sguardo lungo la radura in cerca di una via d'uscita, senza però vederne alcuna: sei in trappola. Puoi soltanto affrontare le creature, oppure indietreggiare verso le fosse.

Se decidi di combattere le creature, vai al **163**.
Se invece preferisci ritirarti verso le fosse, vai al **148**.

33

La scena dipinta sull'arazzo rappresenta un'orgia spaventosa, un banchetto a cui prendono parte creature demoniache intente a divorare con avidità i resti di esseri umani. Seduto a capotavola di quell'orgiastico banchetto vi è un essere simile a un toro ma con la testa e il viso di un uomo, dalle cui labbra macchiate di sangue fuoriescono due zanne affilate e scintillanti. Dall'alto del suo posto, la creatura fissa i suoi animaleschi ospiti con occhi crudeli e un ghigno di disprezzo dipinto sulla bocca.

Improvvisamente un lieve rumore ti distrae dalla contemplazione di quella scena: qualcuno, o qualcosa, si sta muovendo nell'anticamera.

Vai al **222**.



34

Scivoli silenziosamente sul tappeto di foglie fino a raggiungere una posizione più vicina alla pista. Venti minuti dopo vedi arrivare un carro. Mentre questo si avvicina sempre di più al tuo nascondiglio, indirizzi i tuoi poteri Ramastan della Difesa verso le ruote anteriori e fai in modo che esse si blocchino. Il Ghorkas grugnisce infastidito quando una delle ruote del carro si incastra facendolo sbandare e uscire di strada.

Imprecando violentemente, il guidatore Vazhag balza a terra e incomincia a martellare la ruota con l'impugnatura della lancia, mentre i suoi tre compagni feriti cercano di calmare il Ghorkas. Approfittando della confusione, scivoli dietro la parte posteriore del carro e fai ricorso alle tue capacità di mimetizzazione per diminuire il rischio di venire scoperto.

Sali a bordo del carro senza essere visto, ma rimani scioccato quando vedi ciò che esso trasporta.

Vai al **218**.



35

Ti appiattisci in una rientranza della parete del tunnel di nord e aspetti col fiato sospeso mentre il rumore dei passi che si avvicinano si fa sempre più forte. La luce di una torcia ondeggia improvvisamente e getta un pallido fascio di luce giallastra sul pavimento della caverna; un attimo dopo arriva il primo del gruppo, e tu riesci a vederne le forme repellenti.

Una pattuglia di sei Vazhag si mette in fila nella caverna. Ogni Vazhag è alto quanto un giovane Som-

merliano, e impugna armi rozze e arrugginite. Frammenti di armature e di uniformi, che una volta appartenevano a soldati umani, avvolgono i loro corpi pelosi e simili a quelli di topi troppo cresciuti. I Vazhag sono a più di dieci metri di distanza dal tuo nascondiglio, ma emanano un tale puzzo di sudiciume e di malattia che sei costretto a fare ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa per non vomitare.

I Vazhag si fermano ai piedi della scalinata di pietra e comunicano tra loro attraverso acuti squittii che ti ricordano il cigolio dei cardini arrugginiti. Di tanto in tanto lanciano delle occhiate furtive in direzione del tunnel a ovest, come se stessero aspettando qualcuno. E infatti, dopo qualche minuto, arriva un altro membro della pattuglia; solo che non si tratta di un Vazhag. Il nuovo arrivato ha dimensioni umane, ma a causa della tunica scarlatta che indossa e del cappuccio calato sul capo, ti è difficile dire se si tratti o no di un essere umano.

L'individuo incappucciato solleva una mano guantata e indica il tunnel a sud, e allora i Vazhag interrompono immediatamente i loro squittii. Per un istante riesci a intravvedere la maschera di vetro verde che copre il suo viso. La riconosci immediatamente: è una jazak, la maschera rituale dei druidi Ceneresi.

Se vuoi attaccare questa pattuglia, vai al **289**.
Se decidi di lasciare che si allontanino dalla caverna attraverso il tunnel che proviene da sud, vai al **198**.

36

Guardi nervosamente mentre lo Tzarg si avvicina col suo passo lento e strascicato al tuo nascondiglio. Ti auguri con tutto il cuore che le tue abilità Ramastan del Controllo Animale e della Sparizione riescano a far sì che lo Tzarg non ti veda.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **229**.
Se il numero va da 5 a 9, vai al **302**.



37

Hai appena ammazzato l'ultimo dei cani da guerra quando una pattuglia di Vazhag irrompe nella sala; i tuoi inseguitori ti hanno raggiunto. Dopo averti dato la caccia per più di cinque miglia, gli uomini-ratto non hanno altro desiderio che ridurre il tuo corpo a brandelli. Ciò nonostante, la vista dei corpi dei cani da guerra ammucchiati ai tuoi piedi placa immediatamente la loro sete di sangue: un guerriero capace di far fuori una decina di quelle creature infernali merita di venir considerato con un certo rispetto!

Li senti parlottare tra loro. Poi si fa avanti uno del gruppo vestito diversamente dagli altri, con un ampio mantello marrone che lo avvolge completamente. Estrae dalla tasca una sfera di vetro nella quale un

vapore maculato si avvolge in lente spire. Poi mormora delle formule magiche e scaglia la fragile sfera contro i tuoi piedi.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guarigione, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **217**.

38

Con un ringhio terrificante, le tre creature si levano sopra di te e spalancano le fauci possenti. Ti prepari ad affrontarle, mentre esse flettono le loro spire, pronte ad attaccarti.

3 Giganiti di Ruel:

Combattività 50 Resistenza 80

Queste creature sono sensibili ad ogni forma di attacco fisico.

Se riesci a ridurre la loro Resistenza a 36 punti o meno, puoi scegliere di evitare il combattimento e proseguire al **13**.

Se vinci questo combattimento, vai al **286**.

39

Con velocità incredibile afferri il tuo arco e tendi la freccia fino a sfiorare le tue labbra. Poi lasci andare la corda tesa, e la freccia si conficca con forza nel corpo della creatura uccidendola all'istante. La forza dell'impatto la solleva dallo sgabello e la fa cadere a terra, dove ondeggia e saltella grottescamente in avanti e indietro simile a un uovo gigante di carne, prima di fermarsi su un lato.

Vai al **23**.

40

Con un ruggito di dolore, il Degradon crolla in avanti costringendoti a balzare di lato per evitare di rimanere schiacciato sotto il peso della sua enorme carcassa. Senza fiato e con le gambe che ti tremano per lo sforzo che hai appena sostenuto, ti appoggi per riprendere fiato al muro e ti guardi attorno.

Davanti a te vedi una specie di sala, simile a una caverna, illuminata dal debole bagliore di alcuni lumi sferici appesi a delle catene infisse nel soffitto. Due file parallele di statue di pietra formano un grottesco corridoio, alla fine del quale si trova un'ampia arcata. Le statue hanno forme umane, ma visi contorti da espressioni terribili di dolore e disperazione.

Avanzi con cautela. Tieni gli occhi fissi sulle statue mentre i muscoli del tuo corpo si tendono, pronti a reagire nel caso le statue mostrassero il minimo segno di vita. Fortunatamente le tue precauzioni non sono necessarie, e riesci a raggiungere l'arcata senza ulteriori incidenti. Un breve corridoio ti porta fino a un incrocio, dal quale un altro corridoio molto più ampio si diparte sia verso sinistra che verso destra. In questa parte sotterranea di Mogaruith i tuoi sensi percepiscono un'altissima concentrazione di male. Dei brividi freddi ti corrono lungo la spina dorsale e, prima di proseguire, indirizzi una silenziosa preghiera al tuo protettore, il nobile dio Ramas, affinché ti guidi e ti aiuti in questa pericolosa missione.

L'istinto ti suggerisce di voltare a sinistra, e dopo pochi minuti giungi in un'anticamera dalla quale si diparte un'ampia scalinata che sale per più piani fino

a perdersi nell'oscurità. Di fronte alla scalinata c'è una grande porta di uno strano metallo verde, un metallo che non hai mai visto prima. La porta emette dei bagliori di luce intermittente che inondano la stanza e illuminano i simboli intagliati nelle pareti e nel pavimento. Ti concentri su quei simboli, e d'un tratto riesci a decifrarne il significato.

Vai al **300**.

41

I due uomini-ratto hanno appena terminato il loro pasto quando una pattuglia di Vazhag, guidata da un druido Cenerese che indossa un abito scarlatto, passa sotto un'arcata situata dall'altra parte del lago ed entra nella caverna. Il Cenerese fa cenno ai Vazhag di andare a manovrare un grande marchingegno simile a un argano. Le creature ubbidiscono senza indugio e, con un forte cigolio, il ponte levatoio comincia a scendere lentamente; dopo qualche secondo, si posa sulla piattaforma dall'altra parte del lago, e il druido comincia ad attraversarlo, seguito da vicino dalla sua scorta di Vazhag. Il gruppetto si trova circa a metà percorso quando il lago comincia a rumoreggiare: delle grosse bolle d'aria salgono alla superficie, proprio come se l'acqua stesse ribollendo. Un terrore improvviso assale i Vazhag: essi rimangono lì in mezzo al ponte, completamente paralizzati dalla paura, gli sguardi atterriti fissi sulla superficie agitata dell'acqua. Poi il Cenerese grida loro di ritirarsi, e il gruppetto torna indietro di corsa lungo il ponte.

I Vazhag che arrivano per primi all'argano rimettono immediatamente in funzione il meccanismo cercando di ritirare il ponte il più in fretta possibile. Vedi le grosse funi d'acciaio tendersi, ed ecco che, con uno stridio assordante, la pesante struttura di legno comincia a risollevarsi dalla piattaforma. Temendo di venire abbandonato sulla sponda sbagliata del lago, corri ad aggrapparti all'estremità del ponte che si sta alzando.

Ti attacchi come un'ostrica alle fradicie assi di legno che a poco a poco stanno raggiungendo la posizione verticale. Prima che il ponte abbia completato il suo percorso, i Vazhag scappano di corsa sotto l'arcata mentre tu, non visto, continui ad aggrapparti alla parte inferiore del ponte. Per un attimo il pensiero che gli uomini-ratto e il loro comandante druido non siano più nelle vicinanze ti riempie di sollievo: non ti sarebbe affatto piaciuto venire scoperto in quella posizione così precaria. Sfortunatamente, però, il tuo è un sollievo di breve durata: i Vazhag se ne sono andati da pochi secondi, quando ti ritrovi di fronte l'oggetto del loro terrore.

Vai al **295**.

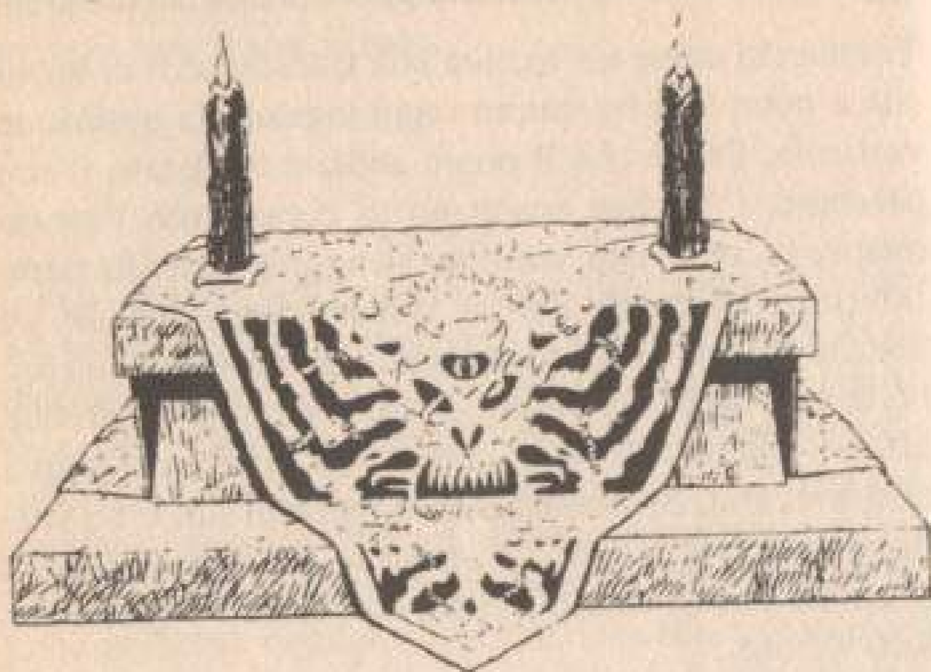
42

Gridi quando una freccia ti si conficca nel polso sinistro. Il dolore della ferita e lo shock dell'impatto fanno allentare la tua stretta: lasci andare la catena e precipiti nel vuoto. Un attimo dopo ti schianti sul pavimento di pietra. La morte è istantanea.

Il tuo incredibile valore ha provocato la distruzione del virus della pestilenza e dei druidi che ne conservavano i segreti della coltivazione. Ciò salverà migliaia di esseri umani da una morte terribile, mentre il generoso coraggio che hai dimostrato nel portare a termine

questa missione non verrà mai dimenticato dalle genti libere del Magnamund. Purtroppo, la morte è il prezzo che hai dovuto pagare per la vittoria.

La tua vita e la tua missione finiscono qui, nella sala della pestilenza di Mogaruith.



43

Sebbene l'arco e la faretra siano coperti dalla tunica del druido, tu riesci a prenderli e a far fuoco contro i due Vazhag in fuga prima che essi riescano a fare pochi passi. In rapida successione, fai scoccare due frecce che con precisione mortale vanno a conficcarsi nelle schiene dei due uomini-ratto. Essi rimangono paralizzati per un attimo, e poi crollano a terra.

Hai eliminato i due Vazhag in un batter d'occhio, e senza che nessuno ti abbia visto. Per fare sì che i loro compagni non si accorgano della loro morte, trascini in fretta i due cadaveri nel sottobosco e in pochi minuti li nascondi per bene tra i cespugli.

Purtroppo devi ancora trovare un modo per entrare a Mogaruith. Mentre torni verso il sentiero, ti viene in mente un'idea piuttosto audace. Ti avvicini lentamente allo zombi, il quale è rimasto immobile per tutto il corso del combattimento, e ti chini a raccogliere la catena alla quale è legata la povera creatura. Poi, con il cuore che ti batte all'impazzata, ti avvii lentamente giù per il sentiero verso l'affollato ponte levatoio.

Vai al **12**.

44

Fai ricorso alle tue facoltà per creare uno scudo a più strati, in grado di assorbire la sonda psichica del Cenerese. Lo scudo riesce a proteggere la tua mente, ma in questo modo il malvagio druido avverte una potente resistenza psichica. Ciò non fa che confermare i suoi sospetti. Sei stato scoperto!

Vai al **159**.

45

Ringhiando rabbiosa, l'enorme creatura scatta in avanti con le grandi zampe artigliate tese verso di te. Indietreggi di qualche passo ed estrai un'arma per il combattimento corpo a corpo, pronto a lottare fino alla morte.

Agarashi della fossa:
Combattività 34 Resistenza 38

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. Soltanto il Raggio Ramas può nuocerle psichicamente.

Se vinci questo combattimento, vai al **110**.

46

La sensazione del turbinio aumenta fino a quando non ti pare di essere completamente consumato da questo potentissimo vortice. Sei passato attraverso un portale e sei stato trasportato in un luogo terribile, un regno dove il potere del Bene è inesistente. Sei stato risucchiato dall'anima stessa di Naar, il Re delle Tenebre e, come suo prigioniero, sei condannato a vagare per l'eternità nei suoi domini di tenebra.

Tragicamente, la tua missione si conclude qui.



47

Il dolore nelle gambe aumenta sempre di più, mentre gli artigli della creatura emettono un potente veleno. Fai ricorso alle tue naturali facoltà Ramastan nel tentativo di neutralizzare l'effetto del veleno ma, mentre le anti-tossine cominciano ad agire, affondi sempre di più nelle acque dello stagno dense di fango e detriti.

Plaghatar:

Combattività 35 Resistenza 30

Questa creatura è immune a qualsiasi attacco psichico. Se stai adoperando un'arma senza punta (ad esempio, una Mazza, un'Asta o un Martello), togli 4 punti dal tuo punteggio di Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **129**.

48

Fai correre lo sguardo lungo le pareti della sala di lettura e, mentre i tuoi occhi sfiorano i libri e le pergamene sistemati sugli scaffali, senti crescere in te un irresistibile desiderio di distruggere tutto in mille pezzi. I malvagi contenuti di quelle carte - frutto di migliaia di anni di studi e di pratiche con le erbe magiche più pericolose del Magnamund - emettono un'altissima concentrazione di male, di cui i tuoi sensi Ramas avvertono chiaramente la presenza (perdi 2 punti di Resistenza).

Ti metti a cercare il più in fretta possibile e in una delle scansie più basse vedi una scatola in legno intagliato, tutta intarsiata di pietre preziose e con le bordure in oro. La prendi, la porti sul tavolo più grande e la osservi alla luce delle lampade. Nell'attimo in cui l'appoggi sul tavolo, senti una voce provenire dall'incisione del coperchio: parla in lingua Cenerese, e non hai difficoltà a capire le parole dell'indovinello:

Il mio tesoro alla vista io celo
Ma forse a te lo rivelo.
Vai subito a legger l'indovinello
E risolvilo senza cader in tranello.
Dividi 80 per un mezzo,
Poi togli 14, lesto!
Ciò che resta sarà
Quel che mi aprirà.

I tuoi sensi Ramas ti dicono che se risolvi quest'indovinello e poi pronunci ad alta voce la soluzione, riuscirai ad aprire il coperchio della scatola.

Quando avrai risolto l'indovinello, vai al paragrafo



(fig. 3) Ti avvicini al parapetto e guardi i druidi al lavoro

indicato dal numero della tua risposta.

Se non riesci a risolvere l'indovinello, o se la tua risposta non porta al paragrafo dove la scatola si apre, vai al **311**.

49

I tuoi potenti sensi percepiscono nell'aria l'odore dell'acqua fresca che sta fuoriuscendo dal tunnel a est e sta dolcemente scorrendo verso di te. La fonte è lontana da dove ti trovi, più di un miglio almeno.

Se decidi di esaminare il tunnel a est, vai al **118**.

Se invece preferisci esplorare il tunnel a ovest, vai al **189**.

50 *(fig. 3)*

Attraverso l'ampia apertura della parete passa una galleria che dà su una vasta sala priva di finestre. Ti avvicini alla ringhiera del parapetto e guardi in basso: una dozzina di druidi sono intenti al lavoro, chini su tavoli di legno sistemati in file parallele. Su alcuni tavoli sono posati dei contenitori pieni di fluidi oleosi che bollono sollecitati da un flusso costante di scintille elettriche. Su altri tavoli vedi dozzine e dozzine di altri contenitori di vetro di diversa grandezza. I più piccoli contengono dei topi, i più grandi dei cavalli. Centinaia di tubi corrono tutt'attorno alle pareti, convogliando riserve di fluido o di gas ai tavoli dove vengono condotti gli esperimenti. I vapori che salgono da quel diabolico laboratorio ti fanno bruciare gli occhi, ma tu cerchi di non badarci e continui a guardare, ansioso di registrare nella mente ogni minimo dettaglio del malvagio operato che sta avendo luogo lì sotto. Non ci metti molto a capire che quella è la sala dove vengono

prodotti sia il virus della mortale pestilenza che il suo vaccino.

Sai di dover agire con la massima fretta, perché l'Arcidruido Cadak è ancora vivo e, da qualsiasi parte si trovi in questo momento, non hai dubbi che stia progettando di catturarti o di ucciderti, probabilmente entrambe le cose. Ma riuscirai a portare a termine il tuo compito? I secondi passano veloci mentre cerchi di formulare un piano. Poi vedi qualcosa che ti fa venire un'idea. I tubi che portano i fluidi al sistema di serbatoi del laboratorio sono collegati a un enorme calderone, appeso a un argano e a delle catene. Fissi lo sguardo su una placchetta attaccata su un lato del calderone e intensifichi la tua vista fino a quando non sei in grado di leggere quello che vi è inciso. Con crudele soddisfazione, leggi:

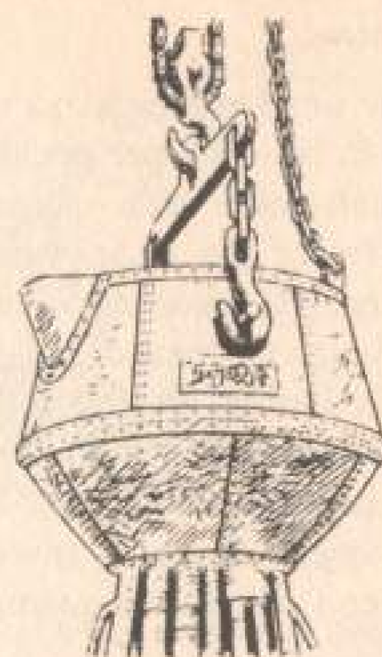
Attenzione
Acido Concentrato

Quella è la chiave per la distruzione del virus. Se riesci a far inclinare il calderone a sufficienza, esso si rovescerà sulla sala sottostante e riverserà sui tavoli carichi di virus migliaia di litri di acido concentrato.

Eccitato e impaurito ad un tempo per l'audacia del tuo piano, ti guardi attorno in cerca dell'argano che controlla la carrucola dalla quale pende il calderone. Il meccanismo è sistemato sopra una piattaforma che si trova in cima ad una grata d'acciaio, alla quale è possibile accedere attraverso una scala. Fortunatamente, la scala si trova alla fine della galleria.

Sicuro che il tuo piano potrebbe funzionare, corri attorno alla galleria in direzione della scala. Ti trovi a una ventina di passi quando, improvvisamente, lo squillo acuto dell'allarme riempie la sala: sei stato visto.

Vai al **177**.



51

Fissi lo sguardo sul tuo avambraccio sinistro e pronunci le parole dell'antico incantesimo: immediatamente uno scudo invisibile si materializza attorno al tuo braccio e, quando il fascio di energia crepitante si scontra con la tua difesa magica, vedi un lampo di luce azzurrognola esplodere in mille scintille.

Purtroppo, però, hai evocato l'incantesimo da combattimento in modo affrettato e incompleto: a causa dell'impatto lo scudo si frantuma, e nell'esplosione il fascio d'energia riesce a penetrarti nel petto: perdi 6 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a quest'attacco, vai al **135**.

52

Ti allontani velocemente dal ponte e nuoti verso la parete est della caverna. Non riesci a vedere nessuna via d'uscita ma, circa sei metri al di sotto della superficie dell'acqua, noti che il crepaccio taglia in due la parete della caverna.

Improvvisamente una lancia schizza nelle acque del lago, mancando la tua testa per pochi centimetri. Ti immergi immediatamente nella speranza di sfuggire alle lance e alle frecce che, ne sei sicuro, seguiranno quel primo attacco. Nel buio freddo del lago percepisci la presenza di una corrente d'acqua più calda che sale dal crepaccio. Inoltre, grazie alla tua vista acutissima, riesci a distinguere un debole fascio di luce che proviene dalla base della parete: deve esserci un'altra grotta, dietro a quella in cui ti trovi, ma non ti è possibile capire con esattezza a quanta distanza essa si trovi.

Facendo ricorso a tutto il tuo coraggio di Grande Maestro Ramas, nuoti sott'acqua in direzione del crepaccio e ti spingi oltre quel tunnel ovale, sotto la parete est della grotta. Scorgi una luce in lontananza e ti dirigi deciso verso di essa, pensando che almeno in questo passaggio acquatico non si nascondono creature ostili.

Dopo qualche minuto il petto comincia a farti male a causa della mancanza di ossigeno. Le braccia ti sembrano sempre più pesanti e la vista comincia ad annebbiarsi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi 1 al numero che hai appena estratto. Il numero che hai così ottenuto equivale ai punti di Resistenza che la mancanza di ossigeno ti ha fatto perdere.

Modifica il tuo punteggio di Resistenza e poi vai al **246**.



53

Con l'ultimo fiato che gli rimane in bocca, il Cenerese impreca contro di te, le mani ad artiglio tese in avanti mentre scivola lentamente a terra. Per un attimo il suo corpo continua a tremare ai tuoi piedi, poi si irrigidisce, e alla fine rimane immobile.

La curiosità ti spinge a togliere la maschera verde per guardare in viso questo servitore del male. È un viso orrendo, sfigurato dalla malattia, di forma umana, ma privo di qualsiasi traccia di umanità. Con riluttanza esamini il cadavere e scopri i seguenti oggetti:

Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
Maschera Cenerese
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra.

Le tue abilità Ramas ti dicono che la bacchetta d'oro non possiede più le sue facoltà magiche: il suo potere distruttivo è svanito nell'attimo in cui chi se ne serviva ha tratto il suo ultimo respiro. Ti chini a toglierla dalla stretta del druido morto, ma non appena vi posi sopra le dita, la bacchetta si disintegra in una polvere sottile e maleodorante.

Manca circa un'ora al crepuscolo. Ti allontani dalla radura passando attraverso l'apertura e ti affretti lungo il sentiero coperto di fango.

Vai al **10**.

54

Il Cenerese sorride malvagiamente e avanza verso di te, ansioso di farti fuori una volta per tutte. Intontito ma deciso a sopravvivere anche questa volta, ti alzi in piedi barcollando appena in tempo per parare il primo colpo. Le scintille esplodono quando la tua arma entra in contatto con il bastone del tuo avversario: senti una scossa correrti giù per l'avambraccio e intorpidirti il muscolo. Ancora una volta sei costretto a indietreggiare, ma riesci a riprenderti velocemente e, con un grido di sfida, ti lanci contro di lui, deciso a combattere fino alla morte.

Fratello Croumah (con il Bastone del Potere):
Combattività 40 Resistenza 30

Se vinci questo combattimento, vai al **101**.

55

Con incredibile abilità tendi la mano in avanti e afferri la lama quando essa è a pochi centimetri dal tuo petto. Il Vazhag ti guarda attonito, paralizzato dallo shock per ciò che ha appena visto. Approfittando di quell'attimo di indecisione, rivolgi il pugnale contro il tuo avversario, prendi la mira, e lo scagli con forza. La lama sfreccia fulminea contro la testa dell'uomo-ratto, il quale proprio all'ultimo momento si riprende e si scansa di lato.

Il coltello manca la testa del Vazhag per un soffio, rimbalza contro la parete con un rumore metallico, e cade a terra ai piedi del Vazhag, il quale si china rapidamente a raccoglierlo. Tu estrai l'arma e avanzi verso la creatura.

Vazhag grasso:
Combattività 18 Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **121**.

56

Immediatamente i tuoi sensi ti comunicano che stai combattendo contro una creatura viva, non contro una pianta! Le dita simili a serpenti verdi fanno parte della sua mimetizzazione naturale; si avvolgono attorno alle tue gambe e alle tue braccia e ti stringono come se volessero risucchiare ogni impulso vitale dal tuo corpo. La forza animale della creatura è davvero spaventosa.

Resisti al suo attacco abbastanza a lungo da riuscire a sollevare e abbassare la tua arma con violenza. Riesci a tagliare via parte del lungo tentacolo: il disgustoso



(fig. 4) Nella biblioteca vedi due druidi chini su un grosso tomo

icore sanguinolento zampilla abbondante dalle profonde ferite, e un ruggito di dolore, proveniente dalla vegetazione sovrastante, echeggia per la foresta.

Ancora una volta i tentacoli tastano il terreno in cerca del tuo corpo, solo che questa volta non sono molli e fibrosi, ma duri, coriacei e coperti di spine.

La massa verdastra si muove veloce in cerca della tua gola. Abbassi disperatamente l'arma e ferisci il tuo avversario in più punti; ma uno dei tentacoli riesce a evitare i tuoi colpi e si stringe con forza attorno al tuo collo. Un dolore lancinante ti esplode nella testa e nel petto, mentre le spine acuminate affondano impietose nella tua carne ed emettono il loro acido potente.

Stragnah:

Combattività 36 Resistenza 39

Questa creatura è immune a qualsiasi attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **327**.

57 *(fig. 4)*

Il corridoio scende lentamente verso una porta di legno con pesanti infissi di ferro. Giri cautamente la maniglia e, con tua grande sorpresa, la porta si apre verso l'interno senza fare rumore. Entri, ti chiudi la porta alle spalle e cominci a esplorare l'enorme archivio.

La biblioteca contiene migliaia di libri e di pergamene ingiallite dal tempo, sistemati in file irregolari sulle scansie che ricoprono le pareti. L'aria è pesante e impregnata dell'odore di carte antiche, e i tuoi sensi

avvertono chiaramente un'alta concentrazione di male. Passi silenziosamente da una camera all'altra fino a quando, in una stanza adiacente a quella in cui ti trovi, non vedi due druidi seduti a un tavolo. I due sono intenti a studiare un grosso tomo con le rilegature di pelle molto chiara. Un'ondata di nausea ti sale allo stomaco quando capisci si tratta di pelle umana. I due druidi, che non possono avere più di dodici anni, parlottano animatamente tra loro. Ti avvicini alla stanza e cerchi di ascoltare le loro parole; dopo qualche minuto vieni a sapere che i due si chiamano Noraa e Monad; sono due giovanissimi novizi che, rimasti orfani nella terra natia di Lourden, sono stati fatti entrare nella setta da agenti segreti Ceneresi. Sembrano assai presi dai loro studi e molto desiderosi di incamerare la sapienza della malvagia setta a cui appartengono. Leggono e parlano di un grande "giorno della ricompensa" che i Ceneresi festeggeranno entro la fine dell'anno.

Dopo un po', i due concludono la lezione della giornata e si alzano dal tavolo. Mentre Monad rimette il libro al suo posto, Noraa gli dice:

"Muoviti! Arriveremo tardi al sermone di Kadrian".

Monad annuisce a mo' di scusa e poi si affretta a raggiungere il confratello che sta già uscendo dalla biblioteca attraverso un'altra porta. Dopo aver sentito girare il chiavistello, esci dal tuo nascondiglio ed entri nella stanza.

Se decidi di seguire i due giovani druidi, vai al **138**.
Se preferisci dare un'occhiata alla stanza, vai al **48**.

58

Riconosci immediatamente le bacche nere contenute nella fiaschetta di vetro: sono bacche di Volko, ed è possibile trovarle soltanto nelle remote terre di Kakush. Queste bacche sono molto ricercate dai maghi poiché possono essere adoperate come catalizzatori negli esperimenti di magia. Il succo di queste bacche, pur rimanendo immutato, sollecita o velocizza le reazioni magiche tra diverse sostanze.

La tua conoscenza di alchimia Ramas, così come ti è stata impartita da Banedon, il Capo della Corporazione, è piuttosto rudimentale, ma non hai dubbi riguardo al valore di quelle bacche: potrebbero addirittura esserti utili nel corso della tua avventura.

Se decidi di prendere la fiaschetta contenente le Bacche Nere, ricordati di riportarla sul tuo Registro di Guerra come oggetto dello Zaino.

Per proseguire, vai al **306**.

59

Riesci senza difficoltà a farti strada in mezzo alla folla di Vazhag riunita attorno al carro e fuggi senza essere visto lungo il corridoio deserto che si trova oltre il portale di ferro. Qualche attimo dopo, mentre stai ancora percorrendo il tunnel, il cigolio degli ingranaggi si interrompe e subito dopo il boato della grande porta di ferro che si chiude echeggia tra le pareti.

Il tunnel prosegue per qualche miglio in direzione est e, fatta eccezione per un paio di sentinelle Vazhag che eviti senza difficoltà, è completamente deserto. Giungi infine all'entrata di un'altra sala, più piccola della caverna che hai appena lasciato, ma altrettanto affol-

lata. I raggi del sole penetrano nella sala attraverso una grande arcata; ai lati dell'arcata fanno la guardia alcuni Vazhag armati con al guinzaglio dei cani da guerra dalla pelle ricoperta di squame. Al di là dell'arcata riesci a scorgere un sentiero che scompare in direzione di alcune colline piuttosto lontane.

Proprio al di sopra dell'arcata noti che un sottile raggio di sole penetra attraverso una specie di oblò che si trova nella parete di roccia. Consapevole del fatto che, a causa della rigorosa sorveglianza, scappare attraverso l'entrata principale senza essere visto sarebbe un'impresa pressoché impossibile anche per una persona dotata come te, decidi di tentare la fuga passando attraverso la piccola apertura nella roccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **192**.
Se va da 6 in poi, vai al **346**.

60

Il grido di morte del Cenerese mette in guardia il gruppo di Vazhag, i quali tornano indietro di corsa per scoprire la causa di quel suono. Nel momento in cui ti vedono, ritto in piedi sopra al cadavere del loro comandante come un cacciatore accanto alla propria preda, i Vazhag sembrano perdere il controllo. Abbassano le armi e incominciano a indietreggiare. Poi si fanno prendere dal panico, si voltano e se la danno a gambe, lasciandoti solo nella radura con il corpo del druido steso ai tuoi piedi.

La curiosità ti spinge a togliergli la maschera verde per vedere il viso di questo servitore del male. È un viso orrendo, sfigurato dalla malattia, di forma umana, ma privo di qualsiasi traccia di umanità. Con riluttanza esamini il cadavere e scopri i seguenti oggetti:

Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
Maschera Cenerese
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra.

Le tue abilità Ramas ti dicono che la bacchetta d'oro non possiede più le sue facoltà magiche: il potere distruttivo in essa racchiuso è svanito nell'attimo in cui il druido che se ne serviva ha tratto il suo ultimo respiro. Ti chini a toglierla dalla stretta del cadavere del tuo avversario ma, non appena le tue dita la sfiorano, la bacchetta si disintegra in una polvere sottile e maleodorante.

Manca circa un'ora al crepuscolo. Ti allontani dalla radura passando attraverso l'apertura, e ti affretti lungo il sentiero coperto di fango.

Vai al **10**.

61

Sollevi la Spada del Sole e ti servi della sua lama come di uno scudo per respingere il fuoco magico. Nella sala si leva un boato assordante, e nell'attimo in cui la lama respinge la palla infuocata, che - simile ad un 'boomerang'- ritorna verso chi l'ha lanciata, nel braccio con

cui reggi la spada senti scorrere una forte scossa di energia. Il tuo avversario osserva la sfera di fuoco con fredda indifferenza, poi avvolge il proprio corpo in una sorta di bozzolo fosforescente di un colore azzurro pallido. Le fiamme si infrangono contro quello scudo protettivo e si dividono in due fasci che sfiorano il corpo di Cadak senza recargli il minimo danno.

"C'è solo un essere umano in grado di reggere un'arma come quella" egli ringhia contro di te, indicando la Spada del Sole con la punta fiammeggiante della sua bacchetta.

"E io farò in modo che quest'arma ti uccida, Cadak!" è la tua audace risposta.

"Ah!" esclama il druido in tono di disprezzo. "Sono molto contento che il fato ti abbia portato fino a me, Lupo Solitario. Sarai tu a morire! Girati e affronta la tua nemesi!"

Vai al **125**.

62

Ti apposti dietro l'angolo e aspetti che i tuoi sensi ti comunichino quando è il momento giusto per attaccare. Qualche attimo dopo, grazie al rumore dei passi e del respiro, intuisci che il gruppo di Vazhag si trova a circa un metro e mezzo dall'angolo dietro il quale ti sei appostato. Balzi in avanti e dai inizio al combattimento, colpendo per primo l'uomo-ratto che si trovava alla guida del gruppo. Senti la cassa toracica della bestia scricchiolare e frantumarsi sotto i tuoi colpi. Quando vedono il loro compagno cadere morto ai tuoi piedi, gli altri Vazhag rimangono paralizzati per lo shock e il terrore. Prima che abbiano il tempo di riprendersi, riesci a oltrepassarli e a scappare lungo il passaggio.

Il tunnel prosegue per qualche miglio in direzione est e, fatta eccezione per un paio di sentinelle Vazhag che eviti senza difficoltà, è completamente deserto. Giungi infine all'entrata di un'altra sala, più piccola della caverna che hai appena lasciato, ma altrettanto affollata. I raggi del sole penetrano nella sala attraverso una grande arcata; ai lati dell'arcata fanno la guardia alcuni Vazhag armati con al guinzaglio dei cani da guerra dalla pelle ricoperta di squame. Al di là dell'arcata riesci a scorgere un sentiero che scompare in direzione di alcune colline piuttosto lontane.

Alla tua improvvisa comparsa le sentinelle Vazhag reagiscono immediatamente. Gridano degli ordini ai loro cani da guerra e lasciano andare i guinzagli. Ringhiando ferocemente, le bestie scattano contro di te, pronte ad azzannarti alla gola.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **209**.
Altrimenti, vai al **100**.

63

Il terribile Dholdaarg indietreggia davanti ai tuoi colpi, gridando per il dolore, gli occhi iniettati di sangue che roteano furiosamente, le fauci spalancate che addentano l'aria. Fai disperatamente ricorso ai tuoi poteri psichici Ramastan per respingere gli attacchi del mostro del lago, nella speranza di guadagnare qualche secondo, riuscire ad arrampicarti dall'altra parte del ponte e infine scappare.

La bestia cerca di resistere ai tuoi comandi mentali, ma non riesce a vincerli del tutto. I suoi istinti naturali la spingono a cercare del cibo e, per vendicarsi dei tuoi attacchi, essa tenta di addentare le tue gambe, che penzolano nel vuoto. Ma il dolore delle ferite e i potenti comandi psichici che stai indirizzando contro la sua mente rallentano le sue azioni.

Con il cuore che ti batte all'impazzata e le tempie che ti pulsano, ti trascini oltre l'estremità del ponte e balzi sulla piattaforma. La grotta echeggia dei ruggiti selvaggi della bestia che, per la rabbia, sta battendo la testa munita di squame contro il lato sottostante del ponte. Le travi di legno si frantumano in mille schegge. Ti trascini in piedi a fatica e ti affretti dentro il tunnel prima che sia troppo tardi.

Nel corso del primo scontro con il mostro del lago, hai lasciato cadere per la fretta due Oggetti dello Zaino. Cancella dalla tua lista il terzo e il quarto Oggetto dello Zaino.

Per proseguire, vai al **306**.

64

Il corpo del segugio crolla a terra, e il guerriero rimane paralizzato per il terrore. Abbassa lentamente una mano tremante all'elsa della spada, ma prima che riesca a sguainarla tu balzi in avanti e lo atterri con un colpo potente che penetra attraverso l'armatura e gli spacca il cuore.

Ritto in piedi accanto al suo cadavere, sollevi con la punta dell'arma la visiera del suo elmo di ferro e scopri i brutali lineamenti di un guerriero Drakkar, evidentemente un sopravvissuto alla rovina dei Signori delle Tenebre che aveva trovato rifugio a Mogaruith e che, per sua sventura, ha commesso il fatale errore di attraversare il tuo cammino.

Nascondi meglio che puoi il cadavere del guerriero Drakkar e del suo segugio e poi spingi il portale chiuso e continui la tua esplorazione di Mogaruith.

Vai al **205**.



65

Le tue difese Ramastan sono troppo deboli per resistere al potente assalto di energia psichica. L'ondata penetra i tuoi scudi protettivi ed esplode nel tuo cervello come se fosse una sfera di plasma incandescente. Anche la più piccola cellula del tuo sistema nervoso rimane ustionata dall'esplosione e, mentre ti sforzi di non perdere conoscenza, hai l'impressione che una morsa gigantesca stia stritolando ogni fibra del tuo corpo: perdi 12 punti di Resistenza.

A poco a poco il dolore si attenua, e le tue facoltà razionali tornano a funzionare. Percepisci vagamente la presenza di un'altra entità ostile che si sta avvicinando, attratta probabilmente dal tuo stesso schermo psichico.

Ti volti, ed ecco che, dalle ombre nere delle fosse,

senti levarsi un ruggito terrificante: qualcosa di enorme si sta muovendo in quelle profondità abissali. Nell'attimo in cui il verso degli zombi raggiunge la massima intensità, tre enormi teste feline e deformi fuoriescono dalle buche. Le teste sono infilzate su corpi simili a lunghi serpenti, ma spessi quanto il tronco di un grosso albero; spalancano le enormi fauci e si scuotono di dosso il groviglio di ossa umane rimaste attaccate al pelo verdastro e puzzolente che riveste i loro corpi.

La vista di quelle creature da incubo ti fa indietreggiare per lo spavento, e un'esclamazione di incredulità ti sfugge dalle labbra. Le tue grida si perdono tra gli acuti ululati degli zombi, ma le tre bestie reagiscono come se le avessero sentite: fuoriescono dalle loro tane buie e umide e strisciano lentamente verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai all'**80**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **38**.

66

Perquisisci la tunica del Cenerese morto e trovi i seguenti oggetti:

Pozione di Alether (aumenta la Combattività di 2 punti per la durata di un solo scontro)
Cibo per 1 Pasto
Pugnale

Se decidi di prendere qualcuno di questi Oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per lasciare questa stanza e continuare, vai al **214**.

67

Grazie al tuo sviluppatissimo sesto senso, avverti distintamente la presenza di un pericolo: alla fine del tunnel vi è un gruppo di creature, alcune delle quali sono certamente dei Vazhag. Si tratta di una folla piuttosto rumorosa, anche se non ti sembra di avvertire nelle loro voci alcun segno di ostilità. L'eco è piuttosto alta, il che ti fa supporre che le creature si trovino in un luogo di notevoli dimensioni.

Se decidi di trasformarti in spirito e avanzare fino al punto in cui si trovano le creature per raccogliere informazioni su di loro, vai al **337**.

Se preferisci non correre il rischio di trasformarti in spirito in questo tunnel, vai al **244**.



68

Servendoti dell'arte Ramastan del Raggio Psichico, concentri i tuoi poteri sulla sentinella Vazhag che si trova in cima al carro e fai partire contro il suo cervello un potente fascio di energia psichica. Immediatamente la creatura si stringe la testa tra le zampe e si lascia

sfuggire uno squittio di dolore: il tuo attacco ha completamente distrutto i suoi centri nervosi.

A quel grido improvviso, gli uomini-ratto che si trovano nelle vicinanze rimangono come paralizzati; poi, quando la tua vittima cade a terra dal retro del carro, i Vazhag si precipitano in avanti per scoprire che cos'è successo. Nella confusione che segue, tu abbandoni il tuo nascondiglio e cerchi di passare attraverso il portale senza farti vedere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi lo Scudo Ramas, aggiungi 2 al numero che hai appena estratto.

Se il numero che hai ottenuto va da 0 a 4, vai al **223**.

Se va da 5 in poi, vai al **331**.

69

La tua arma passa veloce sopra la testa della creatura ferendola a morte, ma ciò non basta a impedirle di raggiungere il bottone. La creatura stramazza a terra priva di vita; tu fissi con crescente timore il bottone dell'allarme, e vedi che è premuto.

Vai al **216**.

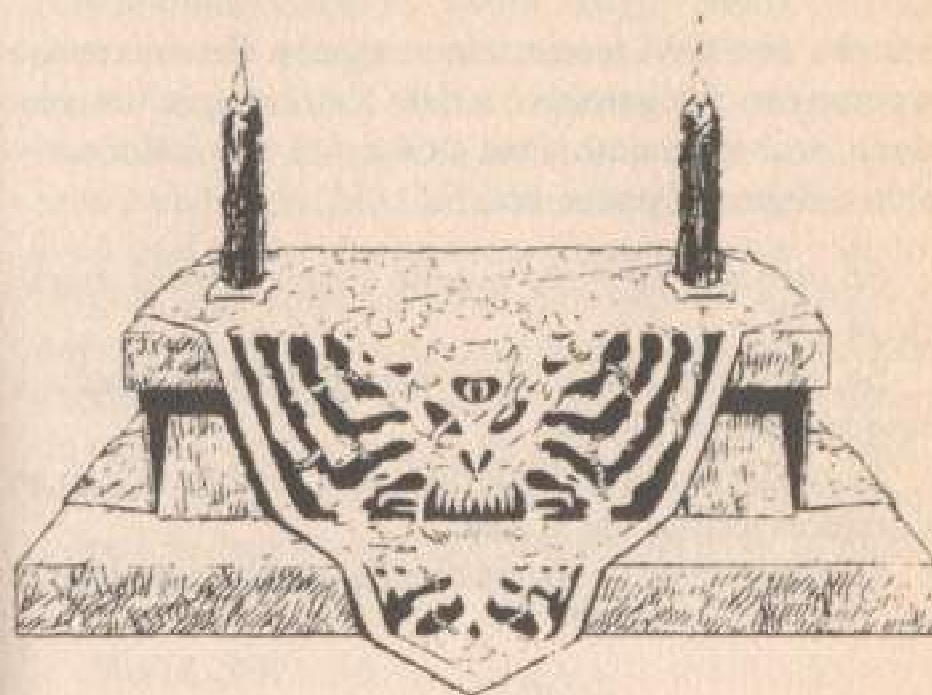
70

Uno degli uomini-ratto porta il suo muso a pochi centimetri dalla tua maschera e, con tua grande sorpresa, dice che puoi entrare a Mogaruith solo dopo aver registrato il tuo arrivo. Indica una porta nella parete della torre e ti chiede di entrare. "Puoi registrare il tuo arrivo lì dentro".

I tuoi sensi Ramastan della Divinazione ti mettono immediatamente in guardia: il Vazhag sta mentendo, e dietro quella porta si trova la cella di una prigione.

Se desideri obbedire al Vazhag e oltrepassare la porta, vai al **30**.

Se ti rifiuti di entrare, vai al **162**.



71

Stringi i denti e fissi lo sguardo sulla piattaforma di osservazione mentre aspetti che la catena completi il suo arco di oscillazione. Poi lasci andare la presa e balzi in aria verso la ringhiera della piattaforma: hai calcolato alla perfezione l'attimo in cui spiccare il balzo. Salti oltre la ringhiera, atterri sul pavimento di metallo e rotoli su te stesso per attutire l'impatto. Poi balzi in piedi e corri verso l'invitante oscurità dell'entrata attraverso la quale si accede alla piattaforma.

Vai al **128**.

72

Ti dibatti per liberarti dal peso dei cadaveri dei Vazhag che hai ucciso. Quando riesci finalmente a muoverti, con la coda dell'occhio vedi che il druido Cenerese sta correndo verso l'apertura nel folto degli alberi attraverso la quale lui e i suoi servi erano entrati nella radura.

Sai che non devi lasciartelo scappare. Se riuscisse a raggiungere Mogaruith e a dare l'allarme, la tua missione, probabilmente la tua stessa vita, si concluderebbero nel giro di poche ore.

Se possiedi un Arco e delle Frecce e vuoi usarli, vai al **176**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **334**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **264**.

Se non possiedi nessuna di queste cose, o preferisci non usarle, vai al **237**.

73

Exterminus si trova a meno di un metro da te quando riesci a liberarti. Con agilità felina balzi oltre le mani tese della creatura e affondi l'arma nel suo ventre scoperto. Exterminus grida per il dolore, barcolla e crolla all'indietro sul tavolo, accanto al trono di pietra nera di Cadak. La massa enorme del suo corpo riduce il tavolo in schegge e rompe la sfera di cristallo posata lì sopra. Senti un fragore tremendo, ed ecco esplodere dai frammenti della sfera un getto potente d'aria nauseabonda. L'impeto di quel flusso è così forte che ti fa cadere a terra, mentre vedi che un fascio di fumo nero si sta avvolgendo attorno al corpo di Exterminus. Poi, d'un tratto, il silenzio più profondo cala nella sala: Exterminus è svanito nel nulla assieme ai resti della sfera infranta.

Ti volti a fissare l'Arcidruido, che pallido come un cencio sta fissando a bocca aperta il punto in cui l'incredibile scena ha avuto luogo: trema di paura mormorando parole senza senso. Sollevi l'arma e avanzi verso di lui, deciso a liberare il Magnamund una volta per tutte dalla nefasta presenza di questo essere malvagio. Ma Cadak ti vede venire verso di lui, e ciò ha il potere di scuoterlo dal suo torpore e di farlo reagire: uno svolazzo della mano sottile, ed ecco che improvvisamente un bozzolo luminoso si materializza dal nulla e avvolge il suo corpo. Cerchi ripetutamente di colpire quello scudo di luce, ma la tua arma lo penetra senza incontrare alcuna resistenza. Poi, a poco a poco, la luce svanisce, e tu ti ritrovi solo, in piedi in mezzo alla sala del trono completamente deserta.

Vai al **259**.



74

Ti allontani dal bordo dell'acqua mentre i Vazhag si precipitano urlando giù per il ponte e arrivano fino alla piattaforma. Le imprecazioni selvagge del loro capo echeggiano nelle tue orecchie mentre gli uomini-ratto

balzano nel fango della sponda e ti attaccano, le lame arrugginite delle loro armi che riflettono debolmente la luce della grotta.

Vazhag:
Combattività 26 Resistenza 30

Se vinci questo combattimento, vai al **142**.

75

Le scale conducono in un'altra stanza una ventina di metri più in alto. Da questa stanza altre due rampe di scale - una a destra e l'altra a sinistra - continuano a salire verso la superficie, mentre davanti a te un tunnel buio si perde nell'oscurità. I tuoi sensi percepiscono dei movimenti alla fine del tunnel; intensifichi i tuoi poteri visivi e vedi che un'altra pattuglia di Vazhag sta percorrendo il corridoio e sta venendo proprio verso di te. A capo della pattuglia vi sono due Accoliti di Vashna e alcuni cani da guerra di Ruel.

Ansioso di evitare la pattuglia nemica, lanci una rapida occhiata alle due rampe di scale e poi decidi quale prendere.

Se decidi di prendere la scala di sinistra, vai al **21**.
Se invece preferisci quella di destra, vai al **27**.

76

La sfera esplode all'impatto con il terreno, e una nuvola di gas grigio e maleodorante avvolge il tuo corpo. Immediatamente il fumo ti stringe la gola, e i vapori infestati da batteri penetrano nei tuoi polmoni: hai l'impressione che una morsa di fuoco ti stringa lo stomaco, ma in pochi secondi le tue potenti difese annullano l'effetto dei batteri. Recuperi le forze e corri verso l'entrata nascosta dalla nube di gas velenosi.

Nel caos che segue scappi attraverso l'entrata senza essere visto. Per un attimo, la luce del mattino che illumina le colline circostanti ti acceca ma, a poco a poco, mentre procedi con passo incerto lungo il sentiero che si allontana dalle grotte, gli occhi ti si abituano ai raggi del sole e riesci a vedere una grande foresta, una distesa color verde scuro dalla quale si irradia un'inconfondibile aura di malvagità: è senza dubbio la Foresta di Ruel.

Ti fermi accanto a dei massi per riprendere fiato e per guardarti attorno: l'area circostante sembra completamente deserta. Vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia che spezza il verde fitto di quella foresta dall'aspetto così poco rassicurante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.

77

Un Abito e una Maschera Ceneresi ti permetterebbero di camuffarti ed esplorare le sale di Mogaruith, e in questo modo le possibilità di successo della tua missione aumenterebbero di molto. Dopo aver riflettuto un po', prendi dai pioli quello che ti serve.

Ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra. Un Abito Cenerese occupa due spazi nel tuo Zaino; una Maschera Cenerese occupa uno spazio solo. Se hai già con te il numero massimo di Oggetti dello Zaino, devi rinunciare a qualcuno di essi a favore della Maschera e/o dell'Abito.

Vai al **158**.



78

Davanti a te vedi una specie di sala simile a una caverna, illuminata dal debole bagliore di alcuni lumi di forma sferica appesi a delle catene infisse nel soffitto. Due file parallele di statue di pietra creano un grottesco corridoio, alla fine del quale si trova un'ampia arcata. Le statue hanno forme umane, ma i lineamenti dei loro visi sono sfigurati da espressioni di dolore e disperazione talmente intense che ti fanno venire la pelle d'oca.

Avanzi con cautela. Tieni gli occhi fissi sulle statue mentre i muscoli del tuo corpo si tendono, pronti a reagire nel caso le statue mostrassero il minimo segno di vita. Poi percepisci qualcosa che ti costringe a fermarti: i tuoi sensi Ramas avvertono che nella buia alcova vicino all'arcata giace una creatura di enormi dimensioni, ora immersa in un sonno profondo. Ansioso di non svegliarla, prima di proseguire fai ricorso alle tue facoltà di mimetizzazione e cerchi di nascondere la tua presenza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **186**.
Se va da 6 in poi, vai al **196**.

79

Per parecchie miglia segui il tunnel che si inoltra nelle viscere dei Monti Skardos. Raggiungi infine un passaggio più ampio con le pareti lisce e levigate, sul cui fondo coperto di polvere vi sono delle impronte piuttosto recenti. Grazie alla tua infallibile Arte Ramastan dell'Interpretazione, capisci che il passaggio prosegue verso Mogaruith in direzione ovest. La presenza di tutte quelle impronte ti dice che deve trattarsi di un passaggio piuttosto frequentato; inoltre - a giudicare dalla loro grandezza e larghezza - le impronte devono appartenere a delle creature di notevoli dimensioni, simili a ratti ma capaci di camminare in posizione eretta come gli esseri umani. Da quanto ti è stato raccontato sugli abitanti di Ruel, sei certo che siano impronte di Vazhag, la vile razza guerriera ai servizi dei Ceneresi. Vi sono però anche altre tracce di diversa fattura.

Prosegui con cautela lungo il passaggio e, malgrado i tuoi timori, non incontri altro che pipistrelli e serpenti

che, al rumore dei tuoi passi, strisciano velocemente a nascondersi tra gli anfratti rocciosi. A poco a poco l'aria si fa sempre più fredda e umida. Senti l'odore dell'acqua provenire da qualche punto più avanti nel tunnel, e perciò non ti sorprendi affatto quando, voltato un angolo, vedi i riflessi scintillanti dell'acqua che si intrecciano sulla superficie liscia del soffitto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **67**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **244**.



80

Fai disperatamente ricorso alle tue riserve psichiche e dai forma a una sfera fiammeggiante di energia, che scagli con forza contro la più vicina di quelle tre abominevoli creature. La sfera colpisce la parte inconscia del cervello della bestia e, quando l'enorme potenza dell'energia psichica della sfera intacca la sua corteccia cerebrale, essa stringe gli enormi occhi giallastri per il forte dolore.

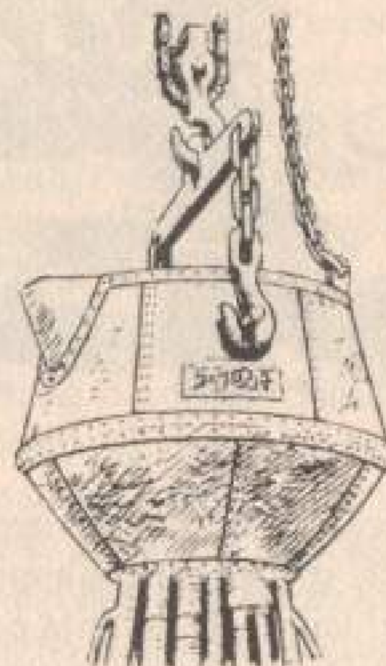
Il tuo attacco ha avuto successo: la creatura ferita scivola all'indietro e si rifugia nell'oscurità della sua tana. Ma le altre due, per nulla intimorite da quanto è accaduto alla loro compagna, continuano ad avanzare minacciose verso di te.

2 Giganiti di Ruel:
Combattività 38 Resistenza 60

Questi due esseri sono sensibili a ogni tipo di attacco psichico.

Se riesci a ridurre la loro Resistenza a 36 punti o meno, puoi evitare il combattimento e andare al **13**.

Se vinci questo combattimento, vai al **286**.



81

Estrai l'arma e la fai scivolare tra il gancio e il corpo del calderone. Non ti è possibile spezzare il ferro del gancio, ma puoi cercare di far leva con l'arma e sbalzarlo dalla catena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Ora consulta le indicazioni qui sotto e modifica il numero che hai estratto a seconda del caso.

Se possiedi la Spada del Sole, aggiungi 4.
Se stai adoperando una Lancia o uno Spadone, aggiungi 2.
Se stai adoperando un Pugnale, togli 2.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **275**.
Se va da 5 in poi, vai al **248**.



82

Ti cali il cappuccio sul viso e ti stringi il mantello di Ramas attorno alle spalle prima di appiattirti contro la parete sporca del tunnel. L'oscurità e le tue capacità di mimetizzazione ti nascondono completamente alla vista; è proprio come se fossi improvvisamente svanito nel nulla. I due gruppi di Vazhag si riuniscono solo a qualche metro di distanza dal tuo nascondiglio e cominciano ad addossarsi l'un l'altro la colpa della tua fuga. Discutono animatamente, e il diverbio sta per sfociare in una vera e propria rissa quando arriva sul posto un Vazhag più anziano che ingiunge loro di smetterla immediatamente e ordina di fare ritorno nella caverna illuminata dal getto di lava. Aspetti in silenzio che il rumore dei passi degli uomini-ratto sia cessato del tutto prima di continuare verso est lungo il tunnel deserto.

Il passaggio prosegue per qualche miglio in direzione est e, fatta eccezione per un paio di sentinelle Vazhag che eviti senza difficoltà, è completamente deserto. Giungi infine all'entrata di un'altra sala, più piccola della caverna che hai appena lasciato, ma altrettanto affollata. I raggi del sole penetrano nella sala attraverso una grande arcata; ai lati dell'arcata fanno la guardia alcuni Vazhag armati con al guinzaglio dei cani da guerra dalla pelle ricoperta di squame. Al di là dell'arcata riesci a scorgere un sentiero che scompare in direzione di alcune colline piuttosto lontane.

Proprio al di sopra dell'arcata noti che un sottile raggio di sole penetra attraverso una specie di oblò che si trova nella parete di roccia. Consapevole del fatto che, a causa della rigorosa sorveglianza, scappare attraverso l'entrata principale senza essere visto sarebbe un'impresa pressoché impossibile anche per una persona dotata come te, decidi di tentare la fuga passando attraverso la piccola apertura nella roccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **192**.
Se va da 6 in poi, vai al **346**.

83

Senza fiato per la fatica e con gli abiti imbrattati del sangue dei tuoi nemici, ti allontani dal mucchio di cadaveri che giace ai tuoi piedi e rinfoderi l'arma coperta di sangue. L'allarme continua a suonare, il che significa che ogni creatura a Mogaruith è pronta a darti la caccia.

Ansioso di raggiungere la superficie il prima possibile, balzi oltre i cadaveri e corri su per le scale. Sei affamato e, mentre corri, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **75**.



84

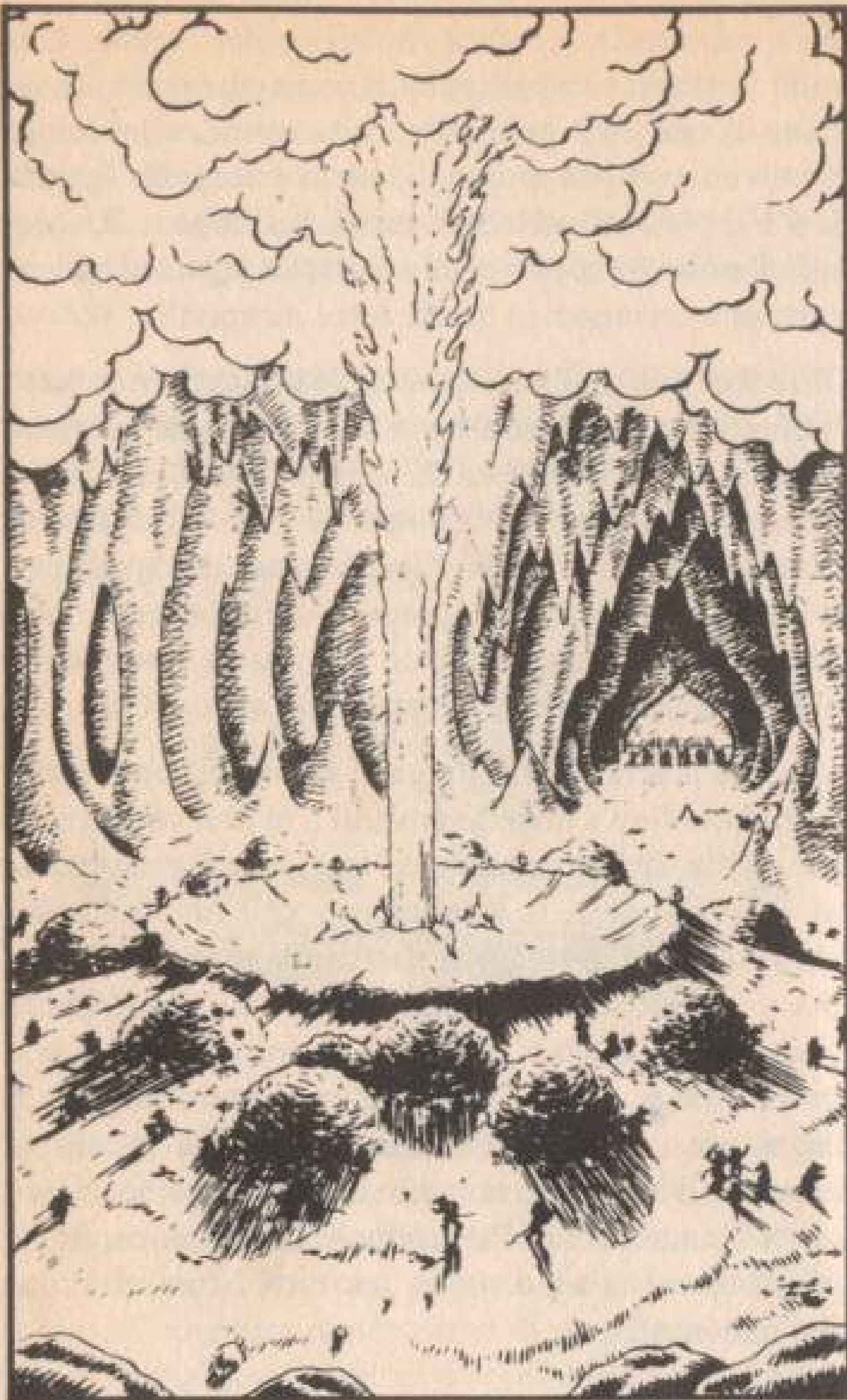
Servendoti delle tue innate abilità Ramastan della Sparizione, mascheri l'odore e il calore del tuo corpo nel timore che qualche creatura di Ruel riesca a fiutare la tua presenza. Poi, con estrema cautela, avanzi in mezzo all'erba alta in direzione di un albero caduto. Nell'avvicinarti, concentri i tuoi poteri di divinazione e scruti le ombre che ti circondano per assicurarti che esse non nascondano qualche nemico invisibile. Non percepisci alcuna minaccia immediata, perciò continui a camminare verso il limitare della foresta. Una volta arrivato, vieni assalito da una sgradevole sensazione di calore. Ti guardi attorno e ne individui subito la provenienza: un grumo di insetti e di muffa fungoide s'è appiccicato al tronco reciso dell'albero. Rivolgi una silenziosa preghiera alla dea Ishir prima di addentrarti ulteriormente in quelle terre inospitali.

Oltre il tronco d'albero caduto, c'è un sentiero coperto di fango che si addentra fra la lussureggiante e sinistra vegetazione della foresta. L'intrico di rami e arbusti è talmente fitto che sarebbe impossibile continuare senza seguire il sentiero; hai l'impressione di camminare in un tunnel senza fine di rami e di foglie, così innaturalmente fitto che non può che essere opera della maligna arte magica delle erbe praticata dai Ceneresi.

Alla fine il sentiero si allarga, e gli alberi cominciano a diradarsi fino a quando davanti a te non vedi aprirsi una radura. Immediatamente i tuoi sensi Ramas entrano in funzione e ti comunicano che non sei solo. Abbassi la mano in cerca dell'arma e, mentre le tue dita si chiudono sull'impugnatura, noti che il fondo erboso della radura si muove. Abbassi gli occhi e, con orrore e raccapriccio, vedi che un numero infinito di disgustose creature striscianti forma una specie di tappeto vivente. Fai immediatamente ricorso al tuo potere Ramastan del Controllo Animale per capire se quegli esseri ti sono ostili, ma tutti i tuoi sforzi si rivelano inutili.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **7**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **171**.



(fig. 5) Un potente getto di fiamme dorate fuoriesce da un enorme cratere

85 *(fig. 5)*

Il pavimento del tunnel comincia a salire lentamente e, mentre avanzi, senti una corrente d'aria tiepida carezzarti dolcemente il viso. Non è una sensazione sgradevole, ma l'aria è umida e appiccicaticcia, simile all'alito di un'enorme bestia della giungla.

In lontananza senti un boato di fiamme, accompagnato da un altro suono, un acuto squittio che ti segnala inequivocabilmente la presenza di Vazhag. Vai avanti mimetizzandoti con l'aiuto delle tue abilità Ramastan, fino a quando non arrivi in una sorta di spelonca di enormi dimensioni illuminata dalle fiamme ruggenti di un'eruzione vulcanica. Da una fossa craterica che si trova al centro della sala un getto di fiamme rosso-oro si leva altissimo e torreggia imponente; nuvole di vapore riempiono l'aria fino al soffitto roccioso, e lì si incrociano danzando tra le ombre delle umide pietre. Attorno alla fossa, con i residui del materiale vulcanico ammassato ai bordi del cratere, sono state erette delle capanne a forma di cupola: sono le abitazioni di una colonia Vazhag. Vi sono più di cinquanta femmine Vazhag, lì dentro, attorniate dai loro piccoli, che corrono e giocano attorno alle capanne. Facendo ricorso alle tue innate facoltà e approfittando delle ombre che si muovono sulle pareti della grotta, aggiri silenziosamente quel primitivo insediamento senza essere visto. Sul lato opposto della grotta, infatti, si trova una specie di arco vicino al quale una mezza dozzina di Vazhag, tutti protetti da pesanti armature e armati fino ai denti, monta la guardia. Ti avvicini confidando nelle tue abilità naturali per non essere scoperto, ma subito vedi qualcosa che ti costringe a

fermarti: qualche metro più in là, oltre l'arcata, si trova un massiccio portale di ferro scuro.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **342**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **127**.

86

Reggendoti alla scala con la mano sinistra, sfoderi l'arma con la destra e colpisci gli Accoliti in un disperato tentativo di raggiungere la piattaforma.

Accoliti di Vashna
(uno con un Medaglione di Protezione):
Combattività 36 Resistenza 50

A causa della precaria posizione in cui sei costretto a combattere e a causa della lunghezza delle armi nemiche, devi ridurre la tua Combattività di 4 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **305**.

87

Esci e ti ritrovi sul fianco di una montagna, in un posto nascosto da una sporgenza rocciosa circondata da massi coperti di rovi e cespugli. La luce di prima mattina illumina le colline circostanti, e al di là di esse vedi una vasta distesa d'alberi, un oceano grigio-verde dal quale si propaga un'inconfondibile aura di malvagità. Grazie alla posizione del sole e alle tue capacità di interpretazione, capisci che ti trovi ai piedi dei Monti Skardos, sul versante orientale, e che quella che stai guardando è la Foresta di Ruel.

L'area circostante sembra completamente deserta; vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia nel verde fitto di quella foresta così poco invitante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.

88

La saliva corrode la tua tunica in diversi punti lungo la schiena e sulla manica destra. Fortunatamente la tua Arte Superiore ti protegge, evitando che l'acido ti penetri nella pelle e ti corroda le carni.

Vai al **117**.

89

Guardi rassegnato i due Vazhag scomparire in mezzo al verde degli alberi. Sei tentato di seguirli dal momento che temi che, se li lasci scappare, essi possano dare l'allarme mettendoti così tutta Mogaruith alle calcagna. Ma i Vazhag sono creature della foresta e seguire le loro tracce in mezzo a quell'intrico di rami, foglie e rampicanti sarebbe un'impresa difficile anche per un esperto cacciatore come te.

Decidi perciò di lasciarli andare e di servirti dello zombi per tentare d'entrare a Mogaruith. Ti chini a raccogliere la catena della povera creatura e, con il cuore che ti batte all'impazzata, ti avvii lentamente giù per il sentiero che porta all'affollato ponte levatoio.

Vai al **12**.

90

Facendo appello a tutto il tuo coraggio, abbandoni il tuo nascondiglio e ti precipiti all'attacco del Cenerese. Immediatamente egli si volta a fronteggiarti e ingiunge ai suoi Vazhag di difenderlo. Con un grido crudele e acuto i Vazhag si affrettano a obbedire all'ordine del loro comandante e prima che tu abbia il tempo di raggiungere il druido essi ti sono addosso, colpendoti ripetutamente con le lame arrugginite delle loro spade.

Pattuglia di Vazhag:
Combattività 34 Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **149**.



91

Fissi lo sguardo nell'occhio della creatura e, chiamando a raccolta tutti i tuoi poteri, le ordini di addormentarsi. Lentamente la palpebra comincia ad abbassarsi, ma stenta a chiudersi del tutto. La creatura, infatti, sta lottando contro i tuoi comandi psichici, e tu senti che la resistenza che ti sta opponendo è davvero fortissima.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 20 o più, aggiungi al numero che hai estratto altri 2 punti.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **281**.
Se va da 8 in poi, vai al **184**.



92

Deciso a non arrenderti di fronte a una stupida porta chiusa, ti inginocchi davanti alla serratura e tenti di aprire il lucchetto. L'impresa ti prende solo un paio di secondi ma, nell'attimo in cui fai scattare la molla, l'incantesimo che protegge il meccanismo fa partire un potente fascio di energia.

Il fascio corre lungo tutta la lunghezza del tuo braccio e raggiunge la tua testa, dove esplode con l'impeto di un lampo accecante: perdi 5 punti di Resistenza. Ti lasci sfuggire un grido di dolore, ma reagisci immediatamente attivando le tue potenti difese psichiche, che riducono il danno causato dall'esplosione (danno

che avrebbe ucciso qualsiasi altro essere meno dotato di te).

La porta non è più chiusa a chiave, e tu la oltrepassi senza indugiare oltre, ansioso di recuperare il tempo perduto. Purtroppo, però, il tuo grido non è passato inosservato: non appena metti piede nella sala che si trova dietro la porta, devi confrontarti con la creatura destata dal tuo grido.

Vai al **120**.

93

Ti riprendi lentamente dallo shock e ti alzi in piedi. Davanti a te, il sentiero attraversa la pianura e passa a pochi metri dalla fossa, prima di inoltrarsi in un'apertura in mezzo agli alberi simile a un tunnel. Prosegui in quella direzione ma, ad ogni passo, i tuoi sensi sembrano opporsi sempre più decisamente: in effetti, in questo punto la concentrazione di male è talmente intensa che ti penetra nelle narici e ti rende difficile respirare. Decidi di metterti a correre in direzione del tunnel, ma un rumore improvviso blocca i tuoi passi.

Un'orda di figure mostruose sta uscendo dai confini della foresta: sono esseri simili a cadaveri, che continuano a esistere in uno stato sospeso tra la vita e la morte. Infilzate in cima ai loro corpi rinsecchiti, le teste prive di capelli hanno occhi rossi e inespressivi e fauci spalancate, con centinaia di zanne sottili come aghi. Le note raccapriccianti dei loro lamenti ti fanno correre un brivido lungo la schiena.

Sforzandoti di soffocare il senso di repulsione e l'orrore per quella vista, ti volti e cominci a correre verso l'apertura tra gli alberi. Sei a pochi metri dallo spuntone di roccia quando una dozzina e più di quelle spaventose creature ti si para improvvisamente davanti e ti blocca la fuga. Dalle bocche spalancate senti di nuovo uscire quegli ululati raccapriccianti... Ti stanno venendo addosso da ogni parte!

Fai correre disperatamente lo sguardo lungo la radura in cerca di una via d'uscita, senza però vederne alcuna: sei in trappola. Puoi solo affrontare le creature, oppure indietreggiare verso le fosse.

Se decidi di combattere le creature, vai al **163**.

Se preferisci invece ritirarti verso le fosse, vai al **148**.



94

Osservi il tunnel per diversi minuti: non vi è nessun Vazhag nelle immediate vicinanze, e perciò decidi di entrare. Ti muovi silenziosamente lungo il passaggio in direzione nord, facendo ricorso alle tue abilità Ramas per proteggerti da eventuali pericoli.

Vai all'**85**.

95

Segui il corridoio per diversi minuti fino a quando non arrivi alla fine di un vicolo cieco. Stai per voltarti e ritornare sui tuoi passi quando d'un tratto i tuoi sensi si mettono in funzione: c'è un mattone coperto d'intagli ornamentali nella parete di fronte a te. La esamini più da vicino e scopri una serratura, con accanto un bassorilievo Cenerese rappresentante il sigillo dell'Arcidruido Cadak.

Se possiedi la Mappa di Mogaruith, vai al **341**.

Se possiedi una Chiave d'Oro, vai al **234**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **179**.



96

Con uno spruzzo di fango atterri nelle basse acque melmose e, qualche secondo dopo, senti una voce echeggiare dall'altra parte del lago: è la voce rauca di un druido Cenerese che sta ingiungendo ai suoi servitori Vazhag di inseguirti e impedirti di fuggire. Subito dopo senti il rumore di passi affrettati sulle pesanti assi di legno, poi vedi quattro uomini-ratto attraversare di corsa il ponte con le spade e le lance ben strette tra le zampe.

Se possiedi un Arco e almeno una Freccia, vai al **225**.

Se non possiedi quest'arma, vai al **74**.

97

Grazie alla tua Arte Superiore dell'Interpretazione riesci a respingere le spire insidiose e a indirizzarle verso Exterminus. Esse si avvolgono rapidamente attorno alla sua struttura muscolosa, bloccandogli braccia e gambe malgrado i suoi inutili tentativi per liberarsi. L'essere demoniaco grida di rabbia e cade in avanti, crollando fragorosamente sul tavolo che si trova vicino al trono nero di Cadak. La massa enorme del corpo di Exterminus riduce il tavolo in schegge e rompe la sfera di cristallo che era posata lì sopra. Senti un fragore tremendo, ed ecco esplodere dai frammenti della sfera un getto potente d'aria nauseabonda. L'impeto di quel flusso è così forte da farti cadere a terra, mentre vedi che un fascio di fumo nero si sta avvolgendo attorno al corpo di Exterminus. Poi, d'un tratto, il silenzio più profondo cala nella sala: Exterminus è svanito nel nulla assieme ai resti della sfera infranta.

Ti volti a fissare l'Arcidruido, che, pallido come un cencio, fissa a bocca aperta il punto in cui l'incredibile scena ha avuto luogo, tremando di paura e mormorando parole senza senso. Sollevi l'arma e avanzi verso di lui, deciso a liberare il Magnamund una volta per tutte dalla nefasta presenza di questo essere malvagio. Cadak ti vede venire verso di lui, e ciò ha il potere di scuoterlo dal suo torpore e di farlo reagire: uno svolazzo della mano sottile, ed ecco che, improvvisamente, un bozzolo luminoso si materializza dal nulla ad avvolgere il suo corpo. Cerchi ripetutamente di colpire quello scudo di luce, ma la tua arma lo penetra senza incontrare alcuna resistenza. Poi, a poco a poco, la

luce svanisce, e tu ti ritrovi solo, in piedi, in mezzo alla sala del trono completamente deserta.

Vai al **259**.

98

Da quell'uscio immerso nell'oscurità osservi con attenzione il viavai circostante, sperando di vedere qualcosa che ti aiuti a localizzare il luogo in cui i Ceneresi di Mogaruith producono i virus mortali della pestilenza. Improvvisamente un piccolo gruppo di druidi Ceneresi, che indossano il caratteristico abito rosso, si stacca dalla folla vociante di Vazhag. Parlano tra di loro e vengono proprio verso di te.

Ti allontani rapidamente dal vano e ti ritiri dentro l'edificio, dove vedi un corridoio stretto che conduce verso una rampa di scale la quale a sua volta incrocia un altro corridoio. Un'insegna ornata di figure e di scritte in lingua Cenerese indica ciò che si trova alla fine del corridoio.



Le tue straordinarie facoltà Ramastan ti permettono di leggere correttamente le scritte dell'insegna. La freccia che punta verso sinistra reca la scritta "Biblioteca", mentre quella che punta verso destra reca la scritta "Laboratorio".

Se decidi di andare a sinistra verso la Biblioteca, vai al **57**.

Se invece preferisci andare a destra e dirigerti verso il Laboratorio, vai al **285**.

99

La tua freccia si conficca nel braccio del druido, ma ciò non basta a fermare la sua rapida fuga lungo il sentiero che si inoltra nella foresta. Imprecando contro la sfortuna che ti perseguita, attraversi di corsa la radura e dai inizio all'inseguimento.

Sei sulle sue tracce da meno di un miglio quando i tuoi sensi avvertono un pericolo vicino. Il druido è riuscito a raggiungere un'altra pattuglia di Vazhag, molto più consistente della scorta che aveva prima, comandata da altri sei druidi. Egli informa i suoi compagni della tua presenza, i quali, servendosi delle loro malvagie arti magiche, fanno in modo che le erbe del sottobosco si chiudano su di te e ti tengano prigioniero. Facendo ricorso a tutta la tua forza riesci a farti strada in mezzo a quell'intrico di verde, ma non prima che i druidi abbiano chiamato a raccolta i rinforzi da Mogaruith.

I nemici ti attaccano senza pietà, servendosi delle loro arti magiche per abbatterti in ogni modo. Opponi una resistenza coraggiosa, ma la combinazione dei loro poteri è più di quanto possa sopportare persino un Grande Maestro Ramas. Con il nome di Ishir, Ramas e Sommerlund sulle labbra, vai incontro al tuo destino, qui, nella Foresta di Ruel.

100

Con ferocia spaventosa, i cani da guerra si lanciano contro di te, le fauci spalancate e schiumanti di bava pronte a chiudersi sulla tua carne. Dal momento che ormai è troppo tardi per sfuggire al loro attacco, sfoderi l'arma e ti prepari a respingerli.

Cani da guerra di Ruel:
Combattività 36 Resistenza 22

Se vinci e il combattimento dura 5 scontri o meno, vai al **254**.
Se il combattimento dura più di 5 scontri, vai al **37**.



101

Ancora scosso a causa dello scontro che hai appena sostenuto, guardi il cadavere del Cenerese mentre cerchi di riprendere fiato.

Se decidi di esaminare il cadavere, vai al **66**.
Se invece preferisci allontanarti da questa stanza sinistra, vai al **214**.

102

Inserisci la chiave e la giri. La serratura si apre con un *click*, permettendoti di aprire la porta ed entrare in una sala strana e misteriosa.

Vai al **78**.



103

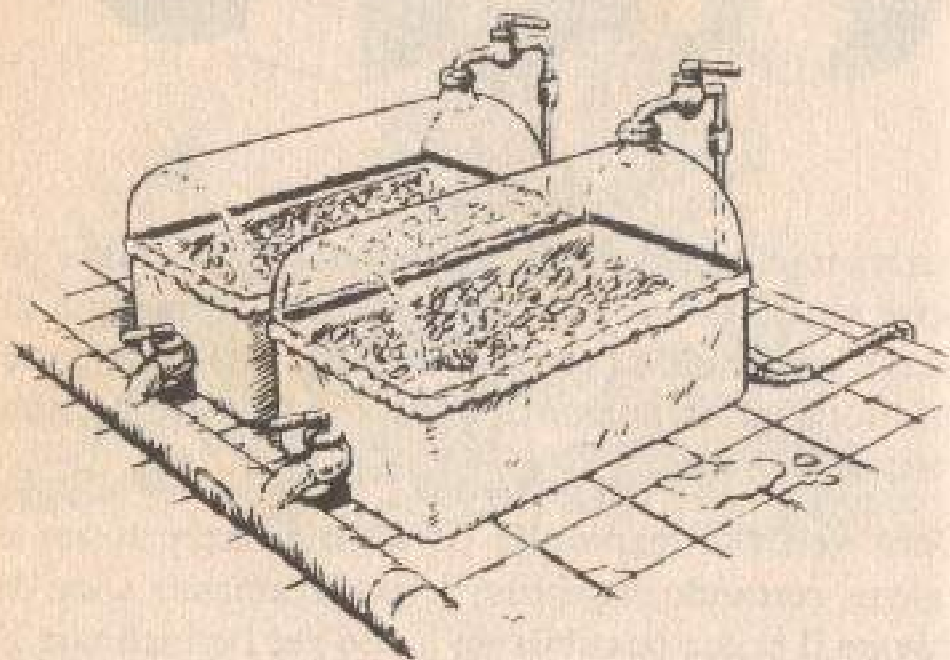
Arrivi in cima alle scale e salti sulla piattaforma da dove si può comandare la manovella. La pioggia di frecce sibila sotto di te e si infrange contro la parte inferiore del pavimento di ferro, che ti protegge dalla vista degli arcieri.

Corri verso la manovella ed esamini meccanismi e catene, cercando di capirne il funzionamento; speri di trovare il prima possibile un modo per far inclinare il calderone e rovesciare nella sala sottostante l'acido in esso contenuto, ma il meccanismo è stato progettato proprio per evitare che si verifichi una tale eventualità. L'unico modo per far inclinare il calderone è tagliare il grosso gancio di metallo che lo assicura alla catena.

Getti un'ansiosa occhiata oltre la piattaforma e vedi

che nella sala sottostante regna il caos più totale. Avendo intuito le tue intenzioni, tre druidi stanno disperatamente cercando di mettere in salvo alcuni campioni del virus, conservato in grandi contenitori di coltivazione fissati al tavolo e coperti da tre strati di vetro infrangibile: è proprio questa formidabile protezione a impedire uno spandimento della sostanza e a ostacolare i frenetici tentativi dei tre.

Con la coda dell'occhio, vedi che il primo degli arcieri Vazhag sta salendo la scala per raggiungere la piattaforma; se vuoi riuscire in questa importantissima missione devi agire in fretta, e non puoi assolutamente permetterti di sbagliare.



Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e vuoi usarla, vai al **226**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **307**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o se scegli di non usarle, vai all'**81**.

104

Afferri l'arco ed estrai una freccia. Poi, con precisione mortale, prendi la mira contro la schiena del druido in fuga. Punti la freccia sulla svolazzante tunica scarlatta, lasci andare la corda e fai partire il proiettile contro la sua nuca.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra (con Arco), aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **167**.
Se va da 6 in poi, vai al **235**.

105

La pesante catena sta per colpirti il viso, ma tu reagisci prontamente scansandoti di lato: la catena ti manca per pochi centimetri. Poi fai un paio di passi verso il bordo della piattaforma per osservare il gigantesco calderone che piomba nella sala sottostante.

Vai al **220**.

106

Ci metti mezz'ora ad arrivare in fondo alla scala. Lì trovi una caverna umida, sul pavimento della quale giacciono le ossa di creature molto probabilmente precipitate dalle scale, o forse divorate dagli esseri spettrali che una volta abitavano il luogo. La sinistra oscurità della grotta ti avvolge sempre di più man mano che avanzi lungo un corridoio ovale dalle bianche pareti di roccia calcarea; arrivi infine ad un'altra sala, accanto alla quale si trova una pozza profonda e larga, piena di acqua cristallina.

Di primo acchito ti sembra che la sala sia senza uscita, ma un attimo dopo noti che una debole luce si riflette sulla superficie dell'acqua. Guardi in alto e, proprio sopra la pozza, vedi un foro: si tratta di una specie di camino naturale che penetra nel soffitto e alla fine del quale vedi un pallida luce gialla simile a quella di una lanterna.

Il camino è rudimentale e tutto coperto di fori, e per uno della tua esperienza e della tua abilità arrampicarsi sulle sue pareti piene di appigli e appoggi è un gioco da ragazzi.

In pochi minuti raggiungi la cima del camino e ti ritrovi a fissare attraverso il foro il pavimento di un corridoio. Capisci che il bagliore proveniva da una fila di lampade ad olio, appese ad intervalli regolari al soffitto del tunnel.

I tuoi sensi percepiscono la presenza di Vazhag, e perciò preferisci rimanere lì nel caso che una pattuglia passasse proprio in quel corridoio.

Nell'attesa - a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto - devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **94**.

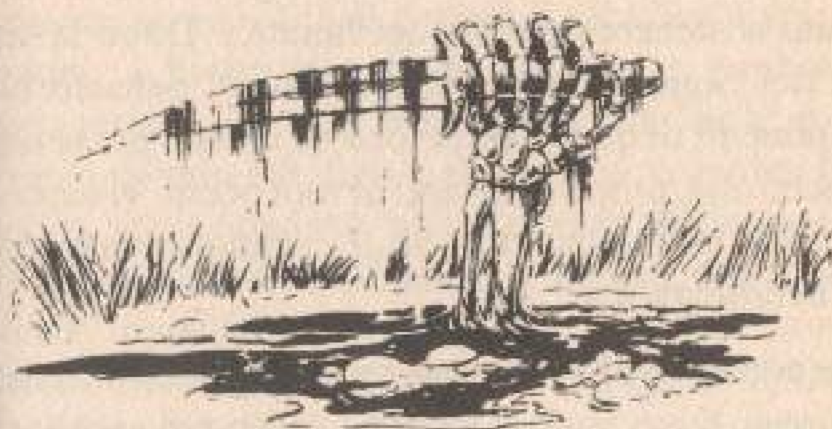
107

La potenza delle tue difese psichiche ti permette di resistere al fascio di energia che il druido ha lanciato contro di te. La scarica si infrange contro le tue forti barriere e si esaurisce nel giro di pochi secondi, lasciando il tuo avversario indebolito dal suo stesso attacco.

Con un grido di disperazione, il Cenerese estrae dalla tunica un pugnale e si prepara a combattere fino alla morte.

Druido Cenerese:
Combattività 20 Resistenza 26

Se vinci questo combattimento, vai al **4**.



108

Dai inizio al tuo falso rapporto, mentre la creatura riporta coscienziosamente sulla carta ogni tua parola. Non passa molto che i suoi sospetti iniziali si fanno sempre più pesanti. Vedi che sta facendo lentamente scivolare la sua mano libera verso un bottone sul fianco della scrivania: è il bottone dell'allarme.

Ti muovi immediatamente per tentare di fermarla, ma è troppo tardi: la creatura ha già premuto il bottone.

Vai all'**11**.

109

Le due figure si allontanano dal tavolo, e tu riconosci le tuniche rosse che indossano. In un primo momento pensi che siano druidi Ceneresi, ma poi vedi che

indossano abiti diversi: i cappucci, infatti, sono di colore nero, e i teschi ricamati sui loro mantelli li identificano come membri di una setta malvagia, nota con il nome di Accoliti di Vashna.

La presenza di quei due adoratori di Vashna, una volta il più potente di tutti i Signori delle Tenebre, ti riporta alla memoria i dolorosi ricordi degli scontri che hai dovuto sostenere contro quei fanatici. Dopo la sconfitta dei Signori delle Tenebre, avevi pensato che i componenti di quella setta fossero svaniti per sempre; ma ecco che, proprio davanti ai tuoi occhi, vi sono due esseri che indossano i loro abiti e praticano la loro vile arte necromantica.

Temendo di avere scoperto una cospirazione segreta Cenerese, ti avvicini di qualche passo per ascoltare la loro conversazione appena sussurrata.

Vai al **247**.

110

Il tuo colpo mortale fa crollare l'agarashi della fossa sul pavimento; la sua carcassa ha appena toccato terra quando vedi che il Vazhag, che si trova ancora nell'angolo della stanza, ti ha scagliato contro qualcosa. Un raggio di luce si riflette sull'acciaio, e capisci che un pugnale dall'affilata lama ricurva sta roteando velocemente contro il tuo petto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione *e* della Difesa, vai al **55**.

Se non possiedi *entrambe* queste Arti, vai al **174**.

111

Ti concentri sulle tre fosse e lasci che la tua mente scivoli nello stato di trance indispensabile affinché le tue Arti Superiori entrino in funzione. Senti un formicolio attraversare il tuo corpo da capo a piedi, mentre contemporaneamente un'immagine si visualizza nel tuo cervello.

In mezzo a tenui fili di nebbia, i tuoi occhi spirituali mettono a fuoco una scena terribile e penosa allo stesso tempo: una lunghissima processione di soldati, alcuni gravemente feriti, altri quasi completamente svestiti, viene condotta verso le fosse da alcune pattuglie di eccitatissimi Vazhag. I soldati sono tutti in catene; invocano pietà, ma le loro grida strazianti passano del tutto inosservate, e per tutta risposta gli uomini-ratto continuano a ringhiare, a infliggere colpi crudeli e alle volte mortali ai poveri corpi già martoriati. Poi i soldati vengono scaraventati giù, negli abissi di quelle tre fosse infernali.

Un po' alla volta la raccapricciante visione scompare dalla tua mente; ti ritrovi disteso con il viso rivolto a terra, il corpo scosso da tremiti incontrollabili, la fronte e il petto madidi di sudore. I potenti residui di energia psichica che permeano questo luogo hanno sconvolto la tua mente: perdi 6 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **93**.

112

Reggendoti con i polpastrelli alla parte inferiore del ponte levatoio che sta scendendo verso la piattaforma, cali lentamente nelle acque gelide del lago. Il ponte si ferma con un sussulto, e tu rimani immerso nell'acqua

fino al petto, sentendoti vulnerabile come se fossi una grossa esca per Dholdaarg.

Sopra la tua testa senti il rumore di passi affrettati, e una voce, inequivocabilmente Cenerese, echeggia dall'altra parte della caverna. Nonostante il dolore che ti attanaglia i polpastrelli e gli avambracci, ti costringi a rimanere assolutamente immobile mentre gli uomini-ratto attraversano il ponte e raggiungono la sponda opposta. Un paio di Vazhag si fermano proprio sopra di te per fare la guardia dal ponte: riesci a intravvedere le loro figure attraverso una fessura del legno. Stanno squittendo tra loro, e indicano le pozze di sangue verdastro e oleoso che macchiano la superficie del lago.

Attirati dai gridolini dei compagni, gli altri due Vazhag saltano giù dalla piattaforma e si dirigono verso il bordo dell'acqua.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **195**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **130**.



113

Il lanciere Vazhag crolla a terra privo di vita, spaventando il suo cavallo, che scappa via nella foresta. Cerchi di fermare la bestia servendoti della tua facoltà Ramastan del Controllo Animale e, fortunatamente, i tuoi poteri riescono a calmarla e a farla tornare indietro.

Sali velocemente in groppa al destriero e ti allontani lungo il sentiero che conduce al Fiume Storn. Ti trovi a meno di cinque miglia dal ponte, e le tue speranze di riuscire a fuggire nelle Terre Libere di Slovia si fanno sempre più forti. Prosegui ai bordi della foresta, evitando così le truppe di Vazhag che perlustrano avanti e indietro il sentiero; quando infine raggiungi le rive dello Storn, ti senti lo spirito rinfrancato. Ma non appena lanci la prima occhiata verso il ponte, le tue speranze di riuscire ad attraversare il fiume in questo punto vanno immediatamente in frantumi.

Vai al **182**.



114

Il segugio crolla a terra mortalmente ferito. Ma prima che tu abbia il tempo di riprendere fiato, il suo padrone sta già correndo verso di te, la spada levata e pronta a colpirti.

Eviti il primo colpo; nei pochi secondi che riesci così a guadagnare ti metti in posizione di attacco e ti prepari ad affrontare il secondo scontro.

Difensore:
Combattività 30 Resistenza 30

Se vinci questo combattimento, vai al **5**.



115

Tiri la levetta d'acciaio. Dapprima non succede niente; poi senti un *click*, seguito da un lieve sibilo come d'aria che sfiata: la serratura è scattata, e la porta si apre lentamente. Entri senza esitare e ti chiudi la porta alle spalle, per evitare di essere visto dalle sentinelle Vazhag.

Dietro alla porta c'è un corridoio piuttosto stretto, illuminato da una sinistra luce rossastra che filtra attraverso una tenda lisa, appesa a dei ganci infissi nel soffitto. Fai girare automaticamente lo sguardo per controllare il pavimento, le pareti e il soffitto, ma non vedi nulla di sospetto. Ti avvicini quindi alla tenda. Attraverso i buchi della stoffa mangiata dai tarli vedi una piccola stanza da letto. Un Vazhag abbondantemente sovrappeso avvolto in stole di pelliccia è steso su un divano al centro della stanza; sta russando rumorosamente. Attorno al divano vedi sparsi per terra mucchi di oggetti tra i più disparati: armi arrugginite, armature macchiate, scatole, candele, ciondoli, gingilli e libri. Nei negozi di Holmgard nessuno si sognerebbe di metterle in vendita, ma lì nelle caverne dei Monti Skardos, quelle cose passano senza dubbio per inestimabili tesori.

Oltre la stanza, al di là del divano su cui dorme il Vazhag, vedi un'altra arcata coperta da tendaggi.

Se desideri entrare nella stanza e cercare in mezzo agli oggetti sparsi sul pavimento, vai al **319**.

Se preferisci attraversare la stanza e dirigerti verso l'arcata, vai al **238**.

Se invece decidi di girare sui tacchi e andartene passando attraverso la porta segreta, vai al **308**.

116

Ti avvicini alla sfera, ed ecco che il suo cuore di cristallo viene improvvisamente oscurato da una nebbia. A poco a poco il fumo grigiastro dilaga al di là dei confini della sfera e comincia ad assumere la forma di un imbuto. Il cono di fumo si fa sempre più vicino, e nell'attimo in cui i suoi contorni ti coprono gli occhi senti che una drammatica trasformazione sta avendo luogo: hai come l'impressione di avere oltrepassato i confini che separano il sogno dalla realtà.

Una sensazione di debolezza assale i tuoi sensi; col cuore che ti batte all'impazzata, tenti disperatamente

di uscire da quel terrificante imbuto scuro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Ora leggi quanto segue e modifica il numero che hai estratto a seconda del caso.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3.
Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 1.
Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o più, aggiungi 1.
Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è meno di 20, sottrai 1.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **46**.
Se va da 5 a 7, vai al **269**.
Se va da 8 in poi, vai al **143**.

117

Con le grida dell'orda nemica e il ringhio del Giganite che ti echeggiano ancora nelle orecchie, scatti in piedi e cominci a correre nel verde tunnel della vegetazione circostante. La tua forza e la velocità delle tue gambe ti permettono di distanziare i nemici fino a quando, due miglia più avanti, percepisci che il pericolo è passato e decidi di fermarti a riprendere fiato per un minuto o due.

Quando il battito del tuo cuore si è calmato, per timore di essere ancora inseguito decidi di non indugiare oltre e di continuare lungo il sentiero. Ti inoltri così in un'oscurità quasi totale, rotta soltanto da qualche pallido raggio di luce che penetra dall'alto.

Il tunnel si apre infine in una radura, in mezzo alla quale si trovano le rovine di un'antica costruzione di pietra. Ti avvicini con cautela: i tuoi sensi percepiscono chiaramente la presenza di una fonte di magia ma, una volta all'interno della capanna, non trovi altro che dei mucchi insignificanti di erba nerastra. Fai entrare in funzione le tue facoltà di divinazione, e anch'esse percepiscono un'inequivocabile aura magica. D'un tratto capisci che la fonte di magia non si trova all'interno della capanna in rovina, ma che si sta avvicinando.

Guardi attraverso una fessura e vedi una breccia tra il verde delle foglie. Dalla breccia, un gruppo di Vazhag sta entrando nella radura, i grandi nasi pelosi che fiutano l'aria pesante e carica di umidità. I Vazhag sono accompagnati da un'altra creatura di dimensioni umane; a causa del cappuccio scarlatto che porta calato sul capo non riesci a capire subito chi sia, ma quando intravvedi lo scintillio verdastro della maschera di vetro che gli copre il viso, non hai più dubbi: si tratta di un druido Cenerese.

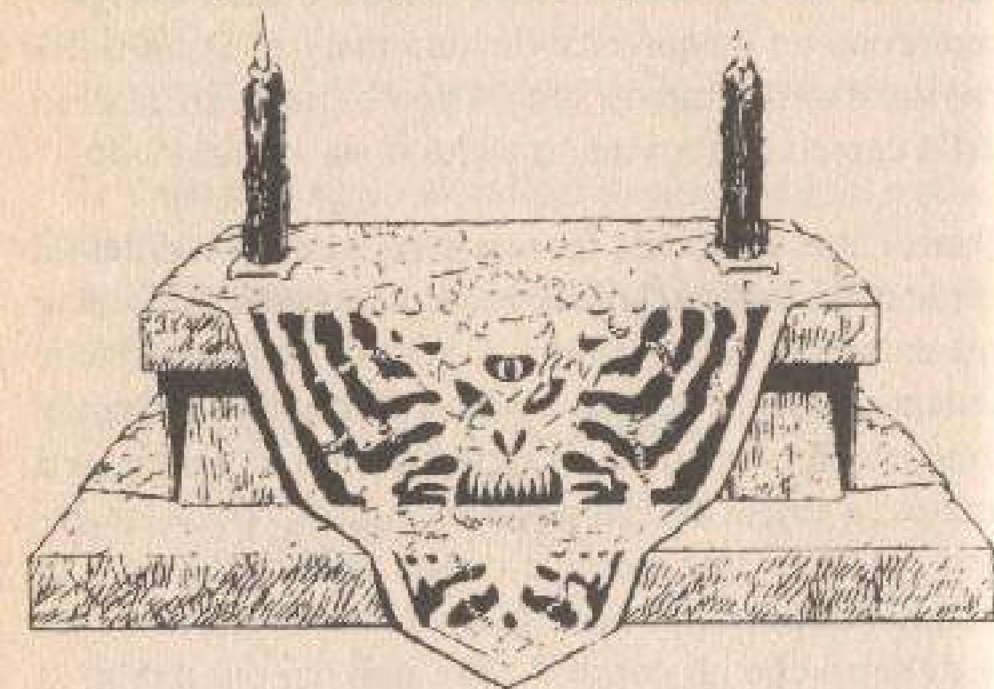
Il druido ha in mano una bacchetta d'oro, ed è proprio quella la fonte di magia che i tuoi sensi avevano percepito quando eri arrivato nella radura. Egli ordina alla pattuglia di Vazhag di fermarsi e gli uomini-ratto rimangono immobili: intimoriti e in silenzio, osservano il druido sollevare la bacchetta e muoverla lentamente in circolo. Fai immediatamente ricorso alle tue abilità Ramastan della Sparizione e dell'Interpretazione per non farti scoprire; poi, vedi che il Cenerese riporta la bacchetta in posizione verticale, la alza ancora una volta e la punta contro la capanna in rovina.

Onde di energia psichica fluiscono nella tua mente

sempre più intense, mettendo a dura prova le tue capacità di difesa mentale.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **44**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **298**.



118

Il tunnel continua per più di un miglio prima di scendere, per più di trenta metri attraverso una ripida rampa di scale, fino a congiungersi con un altro corridoio. Qui l'aria è carica di una densa polverina sottile; in questo punto senti dei lievi rumori provenienti dall'interno della parete.

Poi scorgi in lontananza una dozzina di creature, simili a piccoli granchi, raggruppate in circoli sul pavimento del tunnel. I loro gusci sono molto chiari, il che ti fa sospettare che quegli strani crostacei non siano mai stati esposti alla luce del sole. Man mano che ti avvicini, gli animaletti scappano velocissimi, arrampicandosi sui muri e scomparendo all'interno di certi fori a forma di imbuto che cesellano il soffitto del tunnel.

Ritenendo che la tua presenza li abbia spaventati, e che per questo essi siano corsi a nascondersi nelle loro tane, avanzi lungo il tunnel in direzione di un'altra rampa di scale la cui cima riesci a malapena a distinguere in lontananza. Ti trovi proprio sotto i forellini quando senti un sibilo lievissimo. D'un tratto senti alcune gocce verdastre e maleodoranti picchiettarti la testa e le spalle, e vedi dei fili sottili di fumo grigiastro levarsi dalla tua tunica. Avverti un acuto dolore, come se un pugno di aghi incandescenti ti si fosse conficcato nel cranio, e capisci che le gocce non sono altro che un potente acido organico che ti sta rapidamente consumando la pelle!

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **249**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **329**.

119

Ti avvicini furtivamente alla rampa di scale e scendi i gradini senza essere visto. La scala a chiocciola scende per più di quindici metri fino a raggiungere una sala completamente vuota, tranne che per alcune tuniche rosse e maschere verdi di vetro appese una accanto all'altra a dei pioli infissi nel marmo della parete.

Se possiedi già un Abito Cenerese *e* una Maschera Cenerese, vai al **158**.

Se possiedi soltanto uno, o nessuno di questi oggetti, vai al **77**.



(fig. 6) Un'orribile creatura avanza verso di te

120 *(fig. 6)*

La creatura ha un aspetto spaventoso, da vero e proprio incubo. Dal tronco simile a quello di un orso fuoriescono quattro tentacoli e due gambe possenti, tutti ricoperti da scaglie lunghe e ispide, alle cui estremità vi sono degli artigli cornei che scintillano minacciosamente nell'oscurità. La testa è bulbosa, enorme, completamente sfigurata dal morbo; ha due enormi occhi di pesce che ti fissano con bestiale ferocia ed è attaccata al resto del corpo per mezzo di un collo tozzo e incassato la cui pelle flaccida traballa ad ogni movimento. Una fessura rosso sangue, poco più in sotto degli occhi, funge da bocca, e una lunga coda coperta di spine affilate striscia alle sue spalle simile a un serpente.

Con velocità insospettabile in un essere della sua stazza, la bestia ti salta addosso e comincia a colpirti con gli artigli affilati come spade.

Degradon:
Combattività 49 Resistenza 36

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **296**.

121

Mentre ti allontani dal corpo del Vazhag, noti una scatoletta che pende da una catena appesa al collo dell'agarashi. Immediatamente il tuo sesto senso ti avverte che si tratta di un meccanismo magico che controllava gli istinti della bestia rendendola schiava ai voleri del Vazhag.

Se decidi di prendere questo Meccanismo di Controllo, segnalo sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali.

Desideroso di lasciare quel posto il prima possibile, sollevi le stole che coprono il divano e vedi una levetta identica a quella che ha aperto la porta segreta. La tiri, e, con un *click*, la porta si apre, permettendoti così di allontanarti dalla stanza.

Vai al **308**.

122

I Vazhag ti informano che stanno ritornando da un luogo chiamato il Tempio di Dzenya. Fratello Hoylez, il druido cui il tempio è affidato, ha recentemente riportato in vita quest'umano dalle fosse sepolcrali del tempio. I due hanno ricevuto l'ordine di consegnarlo a Fratello Croumah nella Sala dei Sacrifici di Mogaruith.

"Benissimo!" rispondi in tono convincente. "Io stesso mi sto recando da Fratello Croumah per ottenere udienza. Mi scorterete da lui. E ora, avanti!"

I Vazhag sembrano rilassarsi quando sentono il tuo ordine, come se si fossero aspettati un rimprovero, o una punizione; si incamminano di buona lena verso il ponte levatoio, mentre tu li segui da vicino.

Vai al **233**.

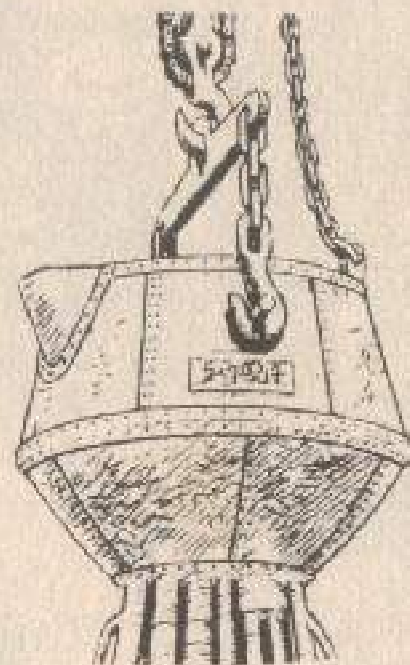
123

Vedi che il druido rotea il polso, e subito dopo una seconda scarica di energia esplode dalla punta della bacchetta d'oro. Il fascio di fiamme crepitanti passa attraverso il foro della parete e si dirige contro il tuo viso, come i canini di un vampiro che si avventano sul collo della vittima.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **215**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **51**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti o decidi di non usarle, vai al **344**.



124

Percepisci una forte aura di potere attorno al druido. Si trova solo a qualche metro da te e, per evitare che ti scopra, fai ricorso a tutte le tue più sofisticate tecniche di mimetizzazione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **213**.

Se va da 5 a 12, vai al **164**.



(fig. 7) Un'enorme creatura simile a un toro fuoriesce dall'arazzo

125 *(fig. 7)*

Intuisci che gli ordini di Cadak non sono un semplice trucco perché senti che c'è qualcun altro nella sala che si sta muovendo alle tue spalle. Ti sposti a sinistra, ti volti tenendo sempre sotto controllo l'Arcidruido con la coda dell'occhio, e lanci un'occhiata al resto della stanza.

Ti aspettavi di vedere uno dei soliti scagnozzi di Cadak, pugnale alla mano e pronto a colpirti, perciò la spaventosa visione che ti si para davanti agli occhi è doppiamente scioccante.

Dall'arazzo che copre la parete sta uscendo una creatura gigantesca, con il corpo di un toro e il viso di un uomo. Due zanne affilate si protendono dalle labbra coperte di sangue, e i suoi occhi scintillano di una fredda luce omicida che ti gela il sangue nelle vene. La creatura, che fino a pochi attimi prima non era che una delle tante figure ricamate sulla tela dell'arazzo, ora si sta avvicinando a passi lenti e minacciosi, le mani artigliate tese verso di te pronte a farti a pezzi.

Exterminus:
Combattività 50 Resistenza 50

Puoi evitare questo combattimento dopo quattro scontri e andare al **2**.

Se vinci questo combattimento, vai al **320**.

126

Un rumore improvviso ti fa voltare di scatto: una parte della parete si sta muovendo verso l'interno, portando con sé gli abiti che vi sono appesi. Sul varco che si apre appare una figura incappucciata che indossa un

abito color porpora e che tiene in mano un grande volume rilegato in pelle. L'individuo entra nella stanza, e il muro si richiude alle sue spalle.

"Cosa fai qui, confratello?" ti chiede con voce carica di sospetto. I tuoi sensi ti comunicano che quello è un druido d'alto rango, e perciò, per non alimentare i suoi sospetti, devi trovare una risposta il più convincente possibile.

Se decidi di rispondere che sei venuto lì per aiutarlo, vai al **170**.

Se decidi di dire che stai cercando qualcosa che hai perduto, vai al **156**.

Se infine decidi che i gesti sono molto più eloquenti delle parole, puoi attaccarlo al **212**.



127

Attendi nell'ombra, ben mimetizzato grazie alle tue abilità Ramas e al tuo mantello, e osservi pazientemente il portale e le sentinelle che vi fanno la guardia. Dopo qualche minuto, la nota bassa e rimbombante di un gong echeggia da qualche rientranza lontana della grotta. Mentre l'eco svanisce lentamente, un altro suono, simile a quello che fa il metallo quando gratta su un muro, comincia a rimbombare tra le pareti della caverna. Poi alla base del portale appare un'improvvisa scintilla, e subito dopo la grande parete di ferro si solleva e penetra nel soffitto.

Una pattuglia di Vazhag, a scorta di un carro carico di casse di legno, barili e sacchi, passa sotto l'arcata. Una folla vociante di femmine Vazhag, ansiosa di mettere le mani sulle provviste, blocca il carro proprio quando si trova sotto l'arcata. La scorta tenta di respingere quell'inatteso assalto, ma con scarsi risultati fino a quando, con un acuto cigolio, il portale di ferro comincia a riabbassarsi. Un'ondata di panico travolge i Vazhag, i quali si voltano e scappano nella caverna temendo di rimanere schiacciati sotto il peso dell'enorme parete di ferro.

Il portale è a pochi centimetri dal carro quando con un sussulto si blocca improvvisamente. Le poche sentinelle Vazhag che erano rimaste accanto al carro si danno subito da fare per spostarlo. Vedi che le femmine Vazhag stanno ritornando all'assalto e capisci che, se vuoi fuggire dalla caverna prima che il carro venga spostato e il portale riabbassato, devi agire subito e in fretta.

Se desideri usare la tua Arte Ramastan della Difesa, vai al **270**.

Se invece decidi di usare la tua Arte Ramastan del Raggio Psichico, vai al **68**.

Se infine decidi di usare la tua Arte Ramastan della Sparizione, vai al **9**.

128

Dietro all'entrata c'è una rampa di scale che sale nell'oscurità. Incominci a salire con il battito del cuore

che accompagna ogni tuo passo, fino a quando non arrivi in una sala debolmente illuminata da alcune torce infisse sulle pareti. Dalla stanza si dipartono due corridoi, uno verso ovest e l'altro verso est. Ti fermi per un attimo, metti in funzione i tuoi sensi Ramastan della Divinazione e del Fiuto, ma non percepisci alcun pericolo in nessuno dei due passaggi.

Se decidi di entrare nel corridoio che va a ovest, vai al **271**.

Se invece preferisci quello che va verso est, vai al **95**.



129

Tossendo e sputando, ti precipiti fuori dall'acquitrino puzzolente e crolli sul molle terreno erboso della foresta. Rimani disteso per qualche attimo a riprendere fiato, senza riuscire a vedere niente a causa della fanghiglia che ti imbratta il viso. Poi ti togli con la punta delle dita il fango dagli occhi e fissi le tracce di sangue che striano di rosso la superficie verdastra della palude: sono i segni visibili del duro combattimento che hai appena dovuto sostenere.

Indugi ancora qualche secondo, poi ti alzi in piedi barcollando e ti affretti lungo il sentiero che si dirige verso est.

Vai al **242**.

130

Ansioso di evitare che i Vazhag ti vedano, lasci andare la presa e scivoli nel lago senza fare rumore. Nell'attimo in cui le acque gelide si chiudono sopra la tua testa, incominci a nuotare sott'acqua verso la riva nord. Il lago è buio e ben poco invitante, ma i tuoi formidabili poteri visivi ti permettono di scorgere i contorni del suo letto che scivolano via sotto di te.

Per la maggior parte, le acque non misurano più di dieci metri di profondità, e quindi non potrebbero nascondere un Dholdaarg. Ma, una volta più vicino al centro del lago, scorgi quella che con ogni probabilità è la tana del mostro: un crepaccio nero che si spalanca simile a una profonda ferita da est a ovest lungo il fondo del lago. La forte corrente e l'oscurità più totale ti indicano che l'abisso deve misurare parecchi metri di profondità.

Aumenti la forza delle bracciate e attraversi il crepaccio il più in fretta possibile per timore di ciò che i suoi infernali abissi possono nascondere. Il letto del lago ricompare e, al di là di esso, scorgi le invitanti acque basse della sponda settentrionale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **183**.
Se va da 5 a 9, vai al **312**.



(fig. 8) Ti avvicini a un sarcofago di marmo che contiene i resti di una misteriosa creatura

131 *(fig. 8)*

Servendoti delle tue abilità Ramastan della Difesa e della forza delle tue braccia, sfondi la porta sbarrata e entri nell'anticamera. La stanza non è illuminata, e ogni superficie è coperta da uno spesso strato di polvere. Su una predella al centro della stanza vedi un grande scrigno di pietra di forma rettangolare. Lo scrigno non ha coperchio e, mentre ti avvicini, vedi che esso contiene i resti mummificati di una creatura che non riesci a identificare.

Non percepisci alcun alone maligno in vicinanza del corpo, e i tuoi sensi ti comunicano che sei l'unico essere vivente presente nella stanza. Rassicurato dalle tue stesse percezioni, ti chini in avanti per esaminare il cadavere.

Senza alcun preavviso, un fascio di potente energia psichica ti penetra in profondità nel cervello. L'attacco ti coglie del tutto di sorpresa, annebbiandoti i sensi e facendoti tremare da capo a piedi: perdi 6 punti di Resistenza.

Indietreggi barcollando, sforzandoti di erigere uno scudo di protezione mentale, mentre i resti mummificati del cadavere cominciano lentamente a muoversi.

Improvvisamente un tentacolo munito di artigli striscia verso la tua gola e ti stringe tra le sue potenti spire. Tenti disperatamente di sguainare l'arma e di liberarti dagli orribili resti tumefatti e ormai irriconoscibili di un agarashi. L'orribile creatura sta uscendo dallo scrigno a pochi centimetri dai tuoi occhi, che la fissano increduli.

Agarashi
(zombi / animato da incantesimo):
Combattività 46 Resistenza 36

A causa della rapidità e dell'imprevedibilità dell'attacco, togli 3 punti al tuo punteggio di Resistenza per la durata di questo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **18**.

132

Improvvisamente sopra di te senti un rumore secco, seguito dal cigolio del ferro che gratta contro la pietra. Ti volti rapidamente a guardare la scalinata attraverso la quale sei entrato e, con tuo grande orrore, vedi una pesante saracinesca calare con un gran frastuono a bloccare l'uscita. Poi senti un altro rumore. È il sibilo di uno sfiato d'aria, e i tuoi sensi ti comunicano che quell'aria proviene dal grande portale che comincia lentamente ad aprirsi. Impugni immediatamente l'arma e ti prepari a difenderti.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **221**.
Se non possiedi un Arco, o preferisci non usarlo, puoi sfoderare un'arma a mano e andare al **325**.

133

La friabile parete rocciosa e la mancanza di appigli sicuri non sono di ostacolo alle tue innate capacità di arrampicatore. Con relativa facilità sali la parete ed emergi sul fianco di una montagna: ti ritrovi in un luogo nascosto da una terrazza di roccia circondata da massi levigati e arbusti pieni di spine.

La luce di prima mattina illumina le colline circostanti. Oltre le colline vedi una grande foresta, una distesa color verde scuro dalla quale si irradia un'inconfondibile aura di malvagità. Grazie alla posizione del sole e alle tue abilità di Interpretazione, capisci che quella che stai osservando è la Foresta di Ruel e che ora ti trovi ai piedi dei Monti Skardos, sul lato orientale.

L'area circostante sembra completamente deserta; vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia che spezza il verde fitto di quella foresta dall'aspetto così poco rassicurante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.



134

Tenti disperatamente di nuotare contro corrente per scampare alla pioggia di pietre e di fuoco ma, malgrado i tuoi sforzi valorosi, vieni colpito quasi subito. La morte è rapidissima.

Grazie all'incredibile coraggio che hai dimostrato di possedere nel corso di questa avventura, sei riuscito a distruggere il virus della pestilenza e a eliminare i

druidi che ne conoscevano i segreti della coltivazione. La tua impresa ha salvato da una morte terribile milioni di persone, e lo spirito di sacrificio di cui hai dato prova non verrà mai dimenticato dalle genti libere del Magnamund. Purtroppo, però, devi pagare con la tua vita questa vittoria.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, al ponte di Ghardoz.

135

Il fascio che il druido ti ha scagliato contro ti fa cadere all'indietro, e immediatamente una rete luminosa di energia elettrica avvolge il tuo corpo. Ti rimetti in piedi a fatica e, mentre la ragnatela di energia comincia ad affievolirsi, alzi gli occhi e vedi che il Cenerese sta impartendo delle direttive ai suoi servitori Vazhag. Non ci metti molto a capire che il druido ha ordinato agli uomini-ratto di attaccare le rovine e di ucciderti.

Con gli occhi iniettati di sangue, pieni di odio e di furia omicida, e le lame arrugginite pronte a colpire, i Vazhag avanzano minacciosi verso l'edificio in rovina.

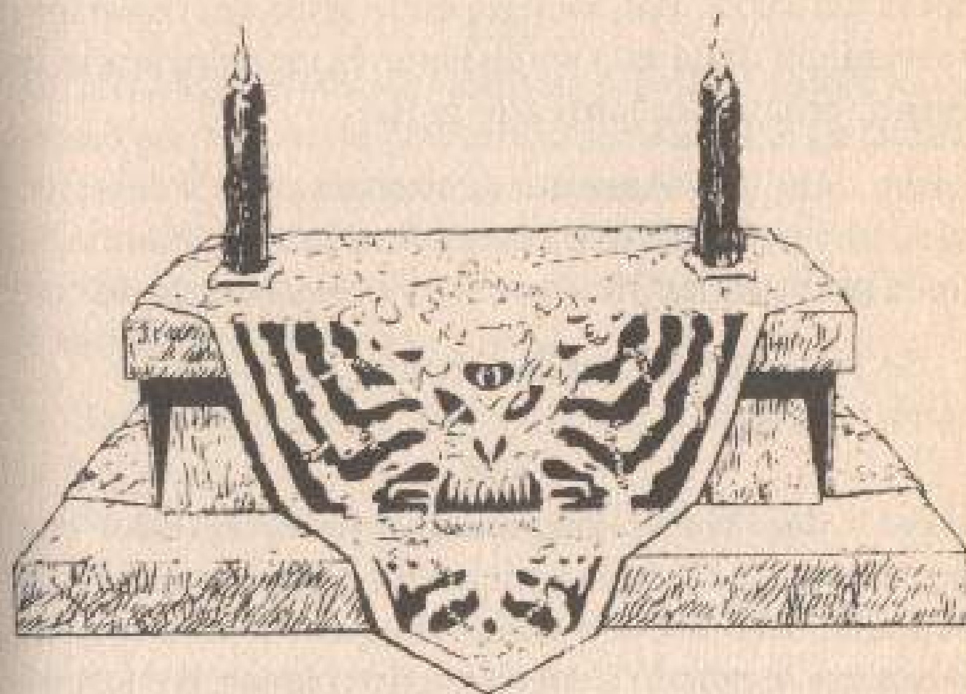
Se decidi di rimanere e combattere i Vazhag, vai al **25**.
Se invece preferisci evitarli, vai al **279**.

136

Boccheggiante per il bisogno di aria fresca, ti allontani barcollando da quella densissima nube di spore velenose. Arranchi alla cieca su per il ripido corridoio per qualche minuto, fino a quando non raggiungi una zona in cui l'aria è più respirabile. Sei sopravvissuto, ma ti sei imbattuto in una colonia di funghi khloros, il cui potentissimo veleno ha molto indebolito il tuo organismo: perdi 8 punti di Resistenza.

Impossibilitato a continuare nella direzione che avevi scelto, ti volti e ritorni, non senza riluttanza, verso la fessura.

Vai al **332**.



137

Scendi un paio di gradini per evitare che le punte affilatissime delle lance ti colpiscano, poi pronunci le parole dell'incantesimo di levitazione che ti ha insegnato Banedon. Un attimo dopo senti che la forza di gravità abbandona il tuo corpo: ti allontani dolcemente dalla scaletta e galleggi a mezz'aria.

Gli Accoliti ti fissano a bocca aperta, guardandoti scioccati mentre ti sollevi per affrontarli faccia a faccia. Quello più vicino a te lascia andare la sua lancia,

e tu ne approfitti immediatamente per colpirlo al petto. La forza del tuo colpo lo fa cadere dalla piattaforma: la creatura precipita gridando e si schianta in mezzo ai contenitori di vetro posati sui tavoli sottostanti.

Atterri dolcemente sulla piattaforma e ti prepari ad affrontare l'altro Accolito. Questi ti fissa con un'espressione crudele che tradisce l'odio feroce che sente per la tua razza. Poi, incitato dalle grida dei compagni provenienti dalla sala sottostante, la creatura scatta in avanti, pronta a colpirti alla gola.

Accolito di Vashna
(con Medaglione di Protezione):
Combattività 25 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **29**.

138

Segui i due novizi lungo una serie di corridoi che terminano in un'ampia anticamera. Si tratta di una sala a cupola, decorata con arazzi sui quali sono disegnati episodi di leggende Ceneresi, azioni ignobili e infami perpetuate durante l'Epoca dei Vecchi Regni, quando, per quasi mille anni, i Ceneresi dominarono crudelmente tutto il Magnamund Settentrionale.

I novizi si dirigono rapidamente verso una porta massiccia, la aprono e la oltrepassano, mentre alle tue orecchie giungono le inconfondibili note basse e dolenti di una nenia. La curiosità ti spinge a sbirciare oltre la porta socchiusa: i tuoi occhi si posano su una scena che ti fa correre un brivido gelido lungo la spina dorsale.

Vai al **200**.

139

Il corpulento Vazhag continua a russare, ignaro della tua presenza.

Se desideri attraversare la stanza e ispezionare l'arcata coperta dalle tende, vai al **238**.

Se invece preferisci lasciare la stanza attraverso la porta segreta, vai al **308**.

140

Ti tuffi agilmente sul terreno umido e rotoli su te stesso per evitare le creature striscianti. La tua pronta reazione ti salva dal primo attacco, ma un'altra massa informe sta scendendo, ancor più velocemente della prima, per avvolgerti tra le sue spire prima che tu abbia il tempo di rimetterti in piedi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **56**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **291**.

141

Improvvisamente vi è un forte schianto: il gancio di supporto ha ceduto, il pesantissimo calderone sta scivolando via, mentre la catena di ferro si attorciglia come un serpente infuriato. Indietreggi per evitare di venire colpito e, dal bordo della piattaforma, osservi con crudele soddisfazione il calderone precipitare nella sala sottostante.

Vai al **220**.

142

La rapidità e la facilità con cui hai liquidato i suoi servitori sconvolge il druido Cenerese. Tremando dal-

la paura, egli si volta e comincia a scappare lungo il tunnel dal quale, poco prima, era entrato nella grotta assieme alla sua scorta. Ansioso di non lasciartelo scappare (darebbe sicuramente l'allarme ai suoi compagni), ti arrampichi sulla piattaforma e attraversi di corsa il ponte levatoio.

Il tunnel al di là del ponte è stretto ma ben illuminato, perciò non ti è difficile seguire la tua preda. Correndo il più rapidamente possibile, ma stando bene attento a non far rumore, insegui il druido come un leone che dà la caccia a un cerbiatto spaventato. Il Cenerese continua a guardare dietro a sé, terrorizzato; poi, quando ormai gli sei alle costole, in un ultimo disperato tentativo di difesa si ferma sotto uno dei lampioni che pendono dal soffitto. Alza le mani come in segno di resa ma, mentre ti stai avvicinando, afferra la parte inferiore della pesante sfera di vetro e la lancia contro di te. Un attimo dopo, una gran quantità di olio bollente fuoriesce dal bordo di pietra del paralume e cade sfrigolando contro il tuo viso scoperto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **324**.

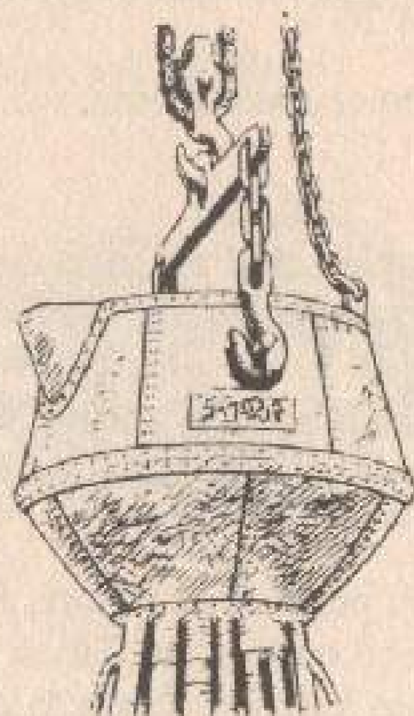
Se non possiedi quest'Arte, vai al **22**.

143

Fai ricorso a tutte le tue energie per resistere alla terribile forza che ti sta risucchiando verso l'interno. Preso dalla disperazione, invochi Ramas e Ishir affinché vengano in tuo aiuto e, come se gli Dei avessero risposto alle tue preghiere, ti senti sollevare mentre il vortice incomincia a ritirarsi.

Poi, all'improvviso, quell'imbuto di energia svanisce come d'incanto: ti ritrovi seduto per terra, sfinito e scosso da tremiti incontrollabili, lo sguardo fisso sul pavimento di pietra della sala del trono Cadak. Ti alzi lentamente in piedi; poi un debole suono alle tue spalle ti avverte che qualcuno o qualcosa si sta muovendo nell'anticamera.

Vai al **222**.



144

Apri la bocca e formi lentamente una 'O' con le labbra, preparandoti a pronunciare la potente parola magica dell'incantesimo da combattimento che Lord Rimoah ti ha insegnato. Poi, nell'attimo in cui la tua mente si concentra sull'incantesimo, proietti la potentissima parola - *Gloar!* - contro la schiena del druido in fuga. Il suono lo colpisce in mezzo alle scapole con la forza di un'incudine di cento chili, e l'impeto del tuo attacco lo fa cadere gambe all'aria in mezzo a un cespuglio di rovi.

Stordito e scioccato, il Cenerese tasta il terreno attorno a sé alla ricerca della sua bacchetta dorata; come se un sesto senso lo guidasse, la trova immediatamente, ma prima che abbia il tempo di usarla, tu attraversi di corsa la radura e, arma alla mano, lo attacchi mentre è ancora a terra.

Druido Cenerese (a terra):
Combattività 20 Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **60**.

145

Ti trovi a pochi metri dall'apertura quando le prime frecce dei Vazhag cominciano a sibilare contro le tue gambe. Tu scarti di lato e riesci a evitarne una, ma un'altra ti colpisce la gamba sinistra, staccandoti dal polpaccio un pezzo di carne: perdi 3 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per il forte dolore, ti trascini oltre la stretta breccia ed emergi sul fianco di una montagna: ti ritrovi in un luogo nascosto da una terrazza di roccia circondata da massi levigati e arbusti pieni di spine.

La luce di prima mattina illumina le colline circostanti. Oltre le colline vedi una grande foresta, una distesa color verde scuro dalla quale si irradia un'inconfondibile aura di malvagità. Grazie alla posizione del sole e alle tue Abilità di Interpretazione, capisci che stai osservando la Foresta di Ruel e che ti trovi ai piedi dei Monti Skardos, sul lato orientale.

L'area circostante sembra completamente deserta; vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia che spezza il verde fitto di quella foresta dall'aspetto così poco rassicurante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.



146

Dai la tua risposta, e immediatamente il coperchio della scatola si apre. Congratulazioni, Grande Maestro Lupo Solitario, hai indovinato la risposta giusta! Infatti, qualsiasi numero diviso per un mezzo in realtà corrisponde al doppio del numero stesso. Quindi, 80 diviso per un mezzo è uguale a 160. Sottrai poi 14 a 160, e avrai la soluzione del problema.

Dentro alla scatola trovi la Mappa di Mogaruith, dove sono descritte nei minimi dettagli le segrete della città. La Mappa è un Oggetto Speciale che puoi portare nella tua tunica. Non hai bisogno di cancellare nessun altro Oggetto Speciale per prenderla, anche nel caso tu

abbia già il numero massimo consentito di oggetti.

Un inaspettato rumore proveniente da qualche altra parte della biblioteca ti mette in allarme: deve essere entrato qualcuno. Guardi la porta che si trova dietro di te e decidi che è giunto il momento di andarsene da lì.

Vai al **335**.

147

Ti allontani immediatamente dal varco, ma non senza danni: la saracinesca ha colpito il tuo Zaino e mentre rotolavi su te stesso te lo ha strappato via dalle spalle e lo ha schiacciato sotto il suo enorme peso (devi cancellare tutti gli Oggetti dello Zaino e i Pasti dal tuo Registro di Guerra).

Balzi in piedi e attraversi di corsa il ponte levatoio. Le frecce ti piovono addosso da sopra i bastioni ma, grazie alla tua velocità e alla tua agilità, riesci a non essere colpito. Poi, non appena metti piede sulla terra ferma dall'altra parte del ponte, ti ritrovi a dover affrontare tre Vazhag che stanno tornando dalla battaglia. Due di essi sono armati di lance e sono a piedi, ma il terzo monta un destriero di Slovia appena catturato e ha come arma una lunga lancia da giostra, che - lo capisci dal modo in cui la sta maneggiando - deve saper usare molto bene.

I due Vazhag a piedi emettono le loro acute grida di battaglia e ti attaccano simultaneamente. A nulla valgono i loro sforzi, perché tu li elimini entrambi senza grosse difficoltà. Sono appena crollati a terra, che subito il loro compagno ti è addosso e cerca di colpirti al petto con la sua lunga lancia affilata. Riesci a parare il primo attacco e ti prepari a respingere il secondo, ed ecco che il Vazhag volta subito il cavallo e punta nuovamente contro di te.

Lanciere Vazhag:
Combattività 32 Resistenza 20

Se vinci questo combattimento, vai al **113**.

148

L'orda di zombi si avvicina sempre di più e si chiude attorno a te, forse preparandosi a un attacco concertato. Eppure non ti sembra che abbiano l'intenzione di combattere, almeno per il momento. Spalancano le bocche coperte di aculei ed emettono tutti assieme un verso raccapricciante quale non hai mai sentito prima, simile a una malvagia risata di scherno.

In quel momento, come in risposta a quel verso, senti levarsi dai neri abissi delle fosse un ruggito terrificante, e capisci che qualcosa di enorme si sta muovendo lì dentro. Nell'attimo in cui il verso degli zombi raggiunge la massima intensità, tre enormi teste feline e deformi fuoriescono dalle fosse: sono infilzate su corpi simili a lunghi serpenti spessi quanto il tronco di un grosso albero. Le tre teste spalancano le enormi fauci e si scuotono di dosso il groviglio di ossa umane rimaste attaccate al pelo verdastro e puzzolente che riveste i loro corpi.

La vista di quegli esseri da incubo ti fa indietreggiare per lo spavento, mentre un'esclamazione di incredulità ti sfugge dalle labbra. Sebbene la tua voce sia completamente sommersa dagli alti ululati degli zombi, le tre bestie reagiscono come se l'avessero sentita:

escono dalle loro tane umide e buie, e strisciano lentamente verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai all'**80**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **38**.

149

Avendo visto con quanta facilità sei riuscito a liquidare la scorta di Vazhag che lo accompagnava, il Cenerese preferisce darsi alla fuga fino a quando ne ha ancora il tempo. Si volta rapidamente e scappa lungo il sentiero che si diparte dalla radura. Tu non aspetti un attimo di più: gli corri dietro e lo raggiungi dopo nemmeno venti metri. In un ultimo, disperato tentativo di resisterti, il druido indirizza contro di te un altro fascio di energia, ma, grazie ai tuoi rapidi riflessi, riesci a evitare il suo attacco. Con un pugno ben assestato gli fai volar via la bacchetta dalle mani e devii il fascio di energia verso gli alberi circostanti. Imprecando contro di te, il Cenerese sfodera un pugnale e lo lancia contro il tuo cuore.

Druido Cenerese:
Combattività 28 Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **53**.

150 *(fig. 9)*

Dietro la porta si trova una sala antica e piena di echi. Le pareti sono decorate con dipinti raccapriccianti che rappresentano terribili massacri di esseri umani. Una scena in particolare attira la tua attenzione; cerchi di ignorarla, ma non riesci a distoglierne gli occhi: rappresenta degli esseri umani ammassati in una fossa, i quali si contorcono e gridano per il dolore mentre vengono lentamente divorati da feroci cani selvaggi. È una scena che ti colpisce profondamente perché le vittime hanno le tipiche fattezze dei Sommerliani.

Distogli gli occhi a fatica, costringendoti a guardare altrove. Nella tetra sala vedi delle colonne che si levano fino al soffitto tutte coperte da esseri striscianti e da funghi che emettono una luce pallida e sgradevole. Davanti a te vedi un'altra porta identica a quella attraverso la quale sei entrato. Di fronte alla porta si trova una scrivania sistemata su un piedistallo di pietra verde, alla quale siede una strana creatura, china sulle pagine di un libro mastro su cui sta scrivendo con una penna d'oca. Ti avvicini, e immediatamente la creatura smette di scrivere, posando la penna in un calamaio a forma di teschio umano. La creatura solleva la testa completamente calva e ti fissa con il suo unico occhio.

"Chi desidera ottenere udienza da Lui?" chiede con voce roca. "Dì il tuo nome, fratello, e perché sei qui".

Ti trovi nell'anticamera della sala del trono dell'Arcidruido Cadak. Per riuscire a entrare nella sala, e soprattutto per scoprire dove viene coltivato il virus della morte, devi prima convincere questa creatura a lasciarti passare.

Se decidi di dire che sei venuto dal fronte di guerra con notizie importanti per l'Arcidruido, vai al **314**.

Se preferisci dire di essere un agente appena arrivato dalle Terre Libere con informazioni vitali che devono essere comunicate personalmente a Cadak, vai al **208**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale



(fig. 9) Ti avvicini, e la creatura smette di scrivere

e vuoi usarla per esercitare il tuo controllo sulla mente della creatura, vai al **91**.

151

Fai ricorso ai tuoi poteri di Controllo Animale per trattenere l'uomo-ratto con il tuo sguardo penetrante e imporgli di lasciarti entrare a Mogaruith senza ulteriori indugi. Il Vazhag non risponde al tuo comando, e allora capisci che la sua mente è protetta da qualche incantesimo il quale gli permette di resistere al tuo volere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas *e* del Raggio Ramas, aggiungi 3 al numero che hai scelto.

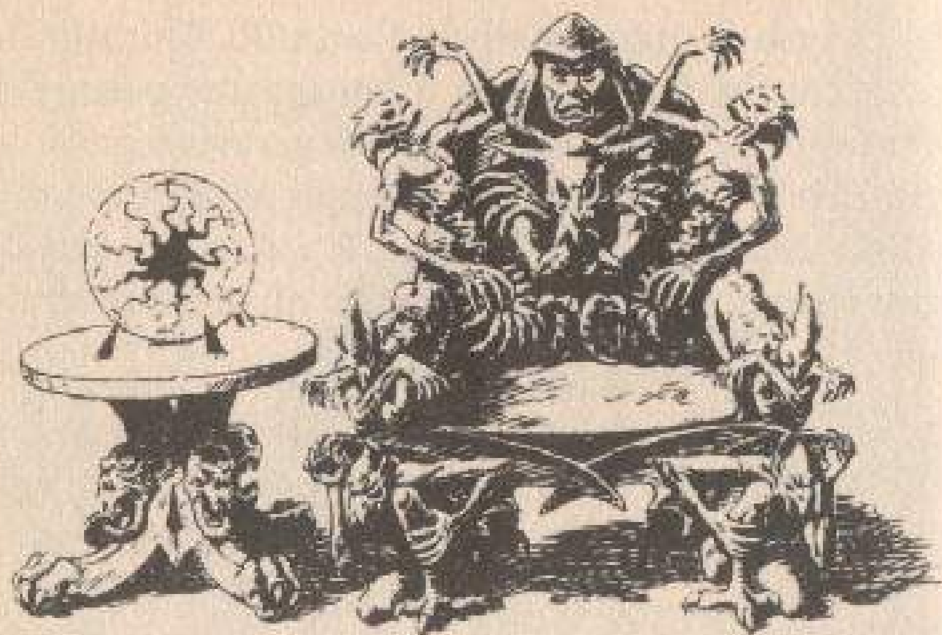
Se il totale va da 0 a 4, vai al **70**.
Se invece va da 5 in poi, vai al **175**.

152

La creatura di fiamma si leva e indugia a mezz'aria pochi centimetri sopra la tua testa. I suoi tentacoli si muovono veloci e, per evitare che ti avvolgano, sei costretto a farti velocemente da parte. Poi, come incitata dalle frenetiche grida delle bestie della caverna, la creatura avanza verso di te; per un attimo si gonfia e poi si contrae, come se avesse aspirato ed emesso una boccata d'aria; poi all'improvviso un muro di abbagliante luce bianca esplode davanti ai tuoi occhi, e una ventata di energia psichica investe il tuo cervello con forza devastante. Lo shock e l'impeto di quell'attacco inaspettato ti fanno barcollare, e le tue facoltà Ramastan non sono abbastanza forti per proteggerti

dall'esplosione: perdi 8 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo massiccio attacco psichico, vai al **301**.



153

Ti nascondi meglio che puoi dietro a dei massi ammucchiati accanto a una scalinata di pietra e aspetti col fiato sospeso, mentre il rumore dei passi che si avvicinano si fa sempre più forte. La luce di una torcia ondeggia improvvisamente e getta un fascio di pallida luce giallastra sul pavimento della caverna; un attimo dopo arriva il primo del gruppo, e tu scorgi chiaramente le forme repellenti delle creature che lo compongono.

Una pattuglia di sei Vazhag si mette in fila nella caverna. Ogni Vazhag è alto più o meno come un giovane Sommerliano e impugna delle armi rozze e arrugginite. Frammenti di armature e di uniformi, che probabilmente appartenevano una volta a soldati umani, avvolgono i loro corpi pelosi e simili a quelli di grandi topi. I Vazhag si trovano a circa tre metri di distanza dal tuo nascondiglio, ma i loro corpi emanano un tale puzzo di sudiciume e di malattia che sei costretto a fare ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa per non vomitare.

Le creature si fermano ai piedi della scalinata di pietra, a meno di un metro da te, e comunicano tra loro attraverso acuti squittii che ti ricordano il cigolio dei cardini arrugginiti. Di tanto in tanto lanciano occhiate furtive verso il tunnel che proviene da ovest, come se stessero aspettando qualcuno. E infatti, dopo qualche minuto, vengono raggiunti da un altro membro della pattuglia; solo che non si tratta di uno della loro razza. Il nuovo arrivato ha dimensioni umane ma, a causa della tunica scarlatta che indossa e del cappuccio che porta calato sul capo, non riesci a capire se si tratti o no di un essere umano.

L'individuo incappucciato solleva una mano guantata e indica il tunnel che proviene da sud, e i Vazhag interrompono immediatamente i loro squittii. Per un istante riesci a intravvedere la maschera di vetro verde che copre il suo viso. La riconosci immediatamente: è una jazak, la maschera rituale dei druidi Ceneresi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **124**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **213**.

154

Lo Tzarg passa a pochi centimetri dal tuo nascondiglio ma, grazie alla protezione della tua Arte Superiore, non vieni scoperto. Alla fine lo Tzarg, seguito da un

gruppo di Vazhag eccitati e sicuri che la loro guida abbia fiutato le tue tracce, si incammina lungo il corridoio dal quale eri entrato nella sala.

Aspetti pazientemente che il rumore dei loro passi svanisca del tutto, poi esci dal tuo nascondiglio e abbandoni la stanza salendo le scale.

Vai al **75**.



155

Avanzi con cautela lungo il bordo della pozza d'acqua stagnante, mentre i tuoi acutissimi sensi Ramas sono all'erta, pronti ad avvertire il minimo pericolo. Con l'aiuto della tua innata facoltà Ramastan della Sparizione, nascondi il calore e l'odore del tuo corpo, che potrebbero rivelare la tua presenza a una delle tante creature dal fiuto sviluppato che popolano Ruel. Ti fermi per un attimo accanto alla riva dello stagno e, sempre con l'aiuto dei tuoi poteri di divinazione, scruti l'oscurità attorno a te per assicurarti che essa non nasconda dei nemici. Non percepisci alcuna minaccia, e perciò continui a camminare, tenendoti ai lati dello stagno e seguendo la corrente fino al punto in cui essa si inoltra nella foresta. Là, un ammasso marcescente di radici, funghi e muffa sprofondato nella melma vicino alla riva emana uno sgradevole calore. Rivolgi una silenziosa invocazione a Ishir prima di inoltrarti in quel poco invitante intrico di alberi.

Per diverse miglia avanzi con difficoltà, sprofondando nella fanghiglia che costeggia il corso d'acqua. La striscia di fango forma una specie di sentiero, fiancheggiato dagli alti tronchi degli alberi e dai cespugli di rovi della foresta. L'intrico di rami e rampicanti è così innaturalmente fitto che soltanto un incantesimo maligno può averlo originato.

Infine, il corso d'acqua si allarga, e gli alberi della foresta cominciano a farsi meno fitti. Presto sei in grado di allontanarti dal ruscello puzzolente e di entrare nella foresta vera e propria. Dopo qualche minuto ti imbatti nei resti di un largo sentiero che scende verso una palude, dalla quale vedi levarsi dei densi vapori verdastri. Ti avvicini con cautela, ma la nebbia che avvolge tutta la zona ti rende difficile e insidioso il cammino.

Ed ecco che i tuoi sensi cominciano a vibrare: stanno avvertendo distintamente la presenza del male. Allunghi la mano verso l'arma e, nell'attimo in cui le tue dita si chiudono sull'impugnatura, senti qualcosa di simile a un serpente che comincia lentamente ad avvolgersi attorno alla tua caviglia sinistra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **19**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **273**.

156

"Che blasfemia è mai questa?!" esplode il druido, scandalizzato dalla tua risposta. "Non sai che è severamente proibito a tutti i confratelli possedere qualcosa? Il desiderio di possesso può intaccare la lealtà e la devozione totale che tutti dobbiamo avere per la nostra causa! Pagherai per questo... oh, sì! Pagherai qui, davanti a me!"

Dopo aver pronunciato queste parole furibonde, il druido estrae un pugnale e lo solleva sopra la tua testa. Un'ondata di energia psichica esce dalla tua mente e, per un attimo, vedi gli occhi del druido spalancarsi per lo stupore quando capisce chi sei veramente: pronuncia delle parole magiche, e la lama del suo pugnale si trasforma immediatamente in un'asta di luce gialla e fosforescente. Afferri rapidamente la tua arma mentre il druido impazzito ti spinge all'indietro, fendendo l'aria davanti a sé con la sua lama di luce magica.

Sacerdote Superiore:
Combattività 47 Resistenza 30

Il tuo avversario è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.

157

Lasci andare la fune dell'arco, e un attimo dopo la freccia si conficca nel petto del Vazhag. L'uomo-ratto si lascia sfuggire un grido strozzato di dolore e di sorpresa, strabuzza gli occhi e poi crolla scompostamente in mezzo al mucchio di cianfrusaglie sparse sul pavimento.

Immediatamente la belva simile a un cane si lancia in avanti ringhiando selvaggiamente, le zanne artigliate tese e pronte a colpirti. Indietreggi, lasci cadere l'arco e afferri rapidamente un'arma per il combattimento corpo a corpo.

Agarashi della fossa:
Combattività 34 Resistenza 38

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Laser, ma non al Raggio Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **297**.



158

Uno stretto corridoio collega la stanza ad un'altra sala nella quale vedi una porta dall'aspetto imponente, costruita con diversi strati di rame e decorata con filigrane d'oro e d'argento. La porta è l'unica via d'uscita della stanza, che - del resto - è completamente vuota e insignificante.

Ad un esame più attento scopri che la porta è circondata da una chiusura ermetica a tenuta d'aria. Non vi sono serrature, né chiavistelli, né maniglie. Ma, grazie alle tue straordinarie capacità visive, individui un disegno nel pannello al centro della porta che - come capisci per esperienze precedenti - non è altro che un sofisticato lucchetto a combinazione.

Le decorazioni in oro formano tre file di tre numeri ciascuna, allineate all'interno di una griglia formata a sua volta dalle decorazioni in argento:

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Sotto a questi numeri si trova un messaggio inciso negli antichi caratteri della scrittura Cenerese:

Dì tu qual è il vero numero per passare di qui.

Studia la griglia di numeri. Quando credi d'aver risolto l'indovinello, vai allo stesso paragrafo del numero che hai scelto come risposta.

Se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **132**.

159

Un boato assordante echeggia per tutta la radura, un frastuono terrificante talmente intenso da ferirti le orecchie. Poi, dalla punta della bacchetta del Cenerese, esplode un fascio crepitante di luce bluastra che si inarca verso l'edificio in rovina e penetra nei massicci blocchi di pietra antica squarciandoli come se fossero palle di morbido fieno. Schegge di pietra, affilate come lame incandescenti, ti si conficcano nelle gambe, mentre l'impeto dell'esplosione ti lascia senza fiato: perdi 2 punti di Resistenza.

Attraverso la breccia nel muro vedi che i Vazhag si sono fermati per portarsi le zampe pelose alle orecchie mentre, ghignando crudelmente, attendono che il druido Cenerese faccia partire dalla sua bacchetta dorata una seconda scarica di energia distruttrice.

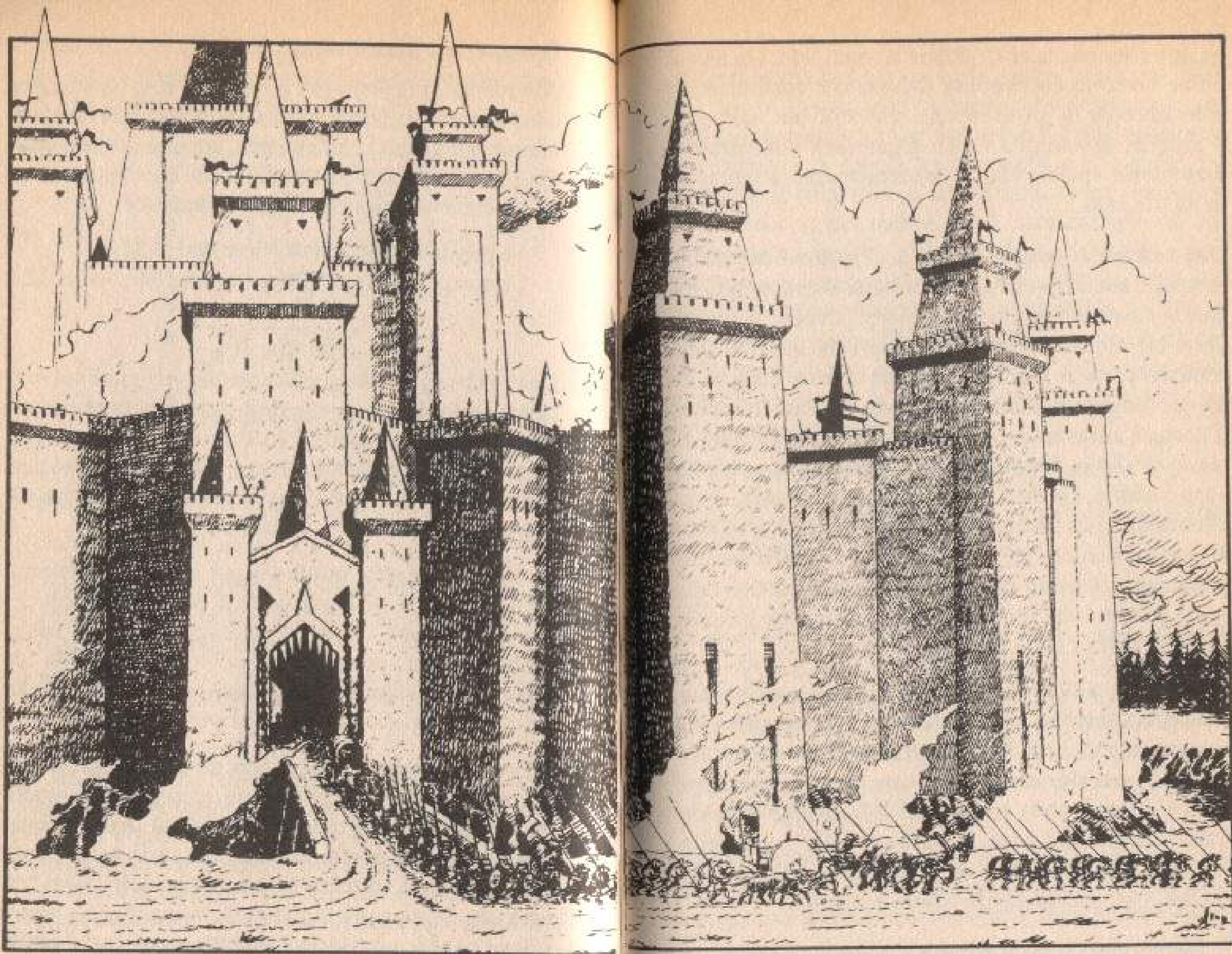
Se possiedi la Spada del Sole, vai al **322**.
Se non possiedi quest'oggetto speciale, vai al **123**.

160 *(fig. 10)*

Decidi che sarebbe troppo rischioso viaggiare sul sentiero aperto. Piuttosto che finir catturato da una pattuglia di Vazhag, preferisci inoltrarti nella foresta. Approfittando della copertura degli alberi (ma senza perdere mai di vista il sentiero) prosegui così verso nord-est, in direzione della roccaforte Cenerese.

La tua scelta è stata molto saggia: dopo pochi minuti, infatti, sei costretto a nasconderti, poiché vedi sopraggiungere lungo il sentiero un carro carico di ceste, scortato da una dozzina di Vazhag. Ignaro della tua presenza, il distaccamento passa a pochi centimetri dal tuo nascondiglio e poi continua verso sud.

È l'una del pomeriggio quando gli alberi cominciano a diradarsi, e tu riesci finalmente a scorgere Mogaruith in lontananza. Nascosto in prossimità della foresta, osservi a bocca aperta le mura e le torri verde scuro dell'imponente fortezza Cenerese che si leva dal terreno come il pugno irato di qualche malvagio gigante vulcanico. La roccaforte è protetta da un formidabile sistema di difesa: torri e bastioni punteggiano le mura verdastre, mentre, alla base, un fossato d'acqua sta-



(fig. 10) Ecco Mogaruith, l'imponente fortezza Cenerese

gnante circonda la costruzione da ogni lato. Un unico ponte levatoio corre sopra il fossato e costituisce il solo accesso a un arco che, rivestito da spuntoni d'acciaio, assomiglia a una gigantesca e mostruosa mandibola spalancata: è evidentemente l'ingresso della fortezza.

Due sentieri coperti di fango si dipartono dal ponte levatoio: uno di questi è il Sentiero di Skardos, la pista che ti ha condotto fin qui; l'altro, invece, si dirige verso est. Consulti la mappa e scopri che quest'ultimo sentiero porta al Fiume Storn, che si trova a meno di cinque miglia di distanza. Questo imponente corso d'acqua è attraversato da un ponte che collega Ruel al regno di Slovia. Una colonna di Vazhag affiancata da altre creature, che non riesci bene a identificare, si sta allontanando da Mogaruith a passo di marcia. A giudicare dal numero dei componenti e dai carri carichi di equipaggiamento che sobbalzano sul sentiero fangoso, sospetti che il plotone si stia dirigendo proprio verso la Terra Libera di Slovia.

Per riuscire a distruggere il virus della pestilenza e condurre a termine con successo questa importantissima missione, devi assolutamente riuscire a entrare in quella roccaforte. Lasci passare alcuni minuti, osservi l'interminabile plotone di Vazhag che esce da sotto l'arcata, poi porti lo sguardo sulle mura della fortezza nella speranza di individuare una via per entrare a Mogaruith senza essere scoperto.

Se possiedi una Maschera Cenerese *e* un Abito Cenerese, vai al **292**.

Se non possiedi entrambi questi oggetti, vai al **193**.

161

Afferri la spada e sali le scale più in fretta che puoi. Gli arcieri ti sono alle calcagna, ma riesci a portarti sulla piattaforma e a correre verso il calderone. Infili rapidamente la lancia tra la catena e il gancio che sorregge il calderone e con tutta la forza che hai in corpo fai leva per sollevarlo. L'asta di legno sta cominciando a cedere, e per un attimo temi che i tuoi coraggiosi sforzi possano risultare del tutto vani. Poi senti uno schianto violento: sei riuscito a sbalzare il gancio di supporto dalla catena. La pesante massa del calderone si stacca improvvisamente dal suo sostegno metallico, mentre la catena si attorciglia su se stessa come un serpente infuriato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **191**.

Se va da 4 a 9, vai al **105**.

162

"Come osi farmi perdere tempo con queste stupide formalità?!" esclami in tono sdegnato e, con il palmo della mano, spingi il Vazhag da parte. La creatura grugnisce e solleva la lancia in un gesto di difesa. "Se mi trattieni qui un attimo di più, farò in modo che tu venga fatto bollire nel tuo stesso grasso. Lasciami passare!" ingiungi seccamente.

Il tono minaccioso della tua voce sortisce il suo effetto. La baldanza dell'uomo-ratto scompare come d'incanto; la creatura si fa nervosamente da parte e abbassa la lancia, mentre tu avanzi a passi decisi verso di lui. Proprio in quel momento una colonna di Vazhag e un carro carico di armi arrivano contemporaneamen-

te nei pressi dell'arcata, bloccandone completamente l'accesso. C'è un po' di caos, ma l'attimo di confusione va tutto a tuo vantaggio. Ti intrufoli rapidamente in mezzo alla folla, oltrepassi il posto di guardia e, una volta dall'altra parte, noti che numerose altre entrate punteggiano le mura della piazza retrostante. Una in particolare attira la tua attenzione: è una scala che sale fino ad un portale collocato alla base della cittadella.

Ti stai avvicinando a quell'entrata quando, improvvisamente, vedi tre druidi Cenerese uscire uno dietro all'altro da una stradina laterale e venire verso di te. Per evitarli, sei costretto a nasconderti velocemente in un vano buio che si trova lì vicino.

Vai al **98**.

163

Marciando compatta, l'orda demoniaca avanza verso di te, attratta ancora dalla carne umana nonostante gli effetti del morbo e della decomposizione. Estrai rapidamente l'arma e indirizzi una silenziosa preghiera al dio del sole Ramas affinché ti protegga in questo momento cruciale. Poi la prima ondata di avversari si abbatte su di te; con fulminea rapidità e precisione mortale cominci a distribuire colpi ai tuoi assalitori, ma dalle ferite che riesci a infliggere loro non vedi uscire né sangue né icore.

Continui a colpire senza sosta, mozzando di netto le braccia di quelle creature, che si aggrappano a te e cercano di trascinarti a terra. I loro ululati raccapriccianti riempiono l'aria, ma non ti sembrano tanto grida di dolore quanto di gioia e di trionfo. Infatti, per quanto tu combatta con coraggio incredibile e grande abilità, non sei in grado di resistere al loro impeto e alla loro superiorità numerica. A poco a poco, lente ma inesorabili, le creature ti spingono verso le fosse.

Intuisci la tattica che stanno adottando e decidi di cambiare metodo di attacco: abbassi il tiro e indirizzi i colpi della tua arma contro le loro gambe. Benché private degli arti inferiori, le creature continuano ad avanzare, trascinandosi con le braccia sul terreno erboso e strisciando sul ventre, mentre le compagne delle file retrostanti le calpestano senza pietà.

Improvvisamente la loro avanzata cessa di colpo, e così pure i loro ululati da incubo. Le creature indietreggiano di qualche metro, poi si stringono l'una all'altra, preparandosi forse all'attacco finale; spalancano le fauci ed emettono all'unisono una risata quale mai ti è capitato di sentire finora. Senti un dolore fortissimo alla testa, e hai l'impressione che le tempie stiano per scoppiarti da un momento all'altro; cerchi freneticamente di attivare le tue difese mentali per proteggerti dall'immensa ondata di energia psichica che si è improvvisamente scatenata contro il tuo cervello.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **194**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **65**.

164

Malgrado sia molto vicino a te e malgrado i suoi poteri siano molto forti, il druido non riesce a individuare la tua presenza all'interno della caverna. Lo senti borbottare qualche commento di disappunto, poi, con scarsissimo entusiasmo, lo vedi condurre la sua scorta

ridacchiante di uomini-ratto verso il tunnel di sud.

Aspetti pazientemente che il bagliore delle loro torce venga inghiottito dall'oscurità, poi, circondato nuovamente dal buio più totale, lasci il tuo nascondiglio e ti affretti lungo il tunnel di ovest. Segui per più di cinque miglia il tortuoso sentiero; malgrado i tuoi timori, non incontri nessuno, tranne qualche pipistrello e qualche serpente che, al rumore dei tuoi passi, scappano impauriti a nascondersi tra gli anfratti rocciosi. A poco a poco, man mano che il tunnel scende sempre più nelle viscere delle montagne Skardos, l'aria si fa sempre più umida e fredda. Senti un forte odore d'acqua provenire da qualche punto più in là nel tunnel, e non sei affatto sorpreso quando, dietro una curva a U, vedi il debole scintillio dei riflessi d'acqua che si intrecciano sul soffitto della caverna.

Se possiedi la Telegnosi, vai al **67**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **244**.

165

Ritorni nella sala e vedi che il Vazhag comincia a destarsi dal suo sonno.

Se decidi di attaccare il Vazhag che si sta svegliando, vai al **282**.
Se invece preferisci passargli velocemente accanto e scappare dalla stanza attraverso la porta segreta, vai al **308**.

166

Con una risata di sadico piacere, Exterminus ti stringe in un abbraccio mortale che ti stritola i polmoni e ti impedisce di respirare. Poi affonda nel tuo collo le sue lunghe zanne affilate come coltelli, e un lampo abbagliante di luce bianchissima esplode nel tuo cervello.

Perdi i sensi. Hai la sensazione di precipitare in un abisso senza fine, un vortice nero e profondo che ti risucchia inesorabilmente verso il suo centro con una forza cui ti è impossibile resistere. L'infernale creatura si è impossessata della tua mente e del tuo corpo, e così facendo ti ha condannato per sempre a un tormento terribile. Sei stato inghiottito dalle forze oscure di un regno nel quale le forze del Bene sono inesistenti: l'anima dannata di Naar stesso, il Re delle Tenebre, si è impossessata di te, e come suo prigioniero sei condannato a vagare per l'eternità in quel tragico abisso di dolore e disperazione.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

167

Sbagli a prendere la mira: la tua freccia passa sibilando sopra la spalla destra del druido e scompare tra gli alberi. Immediatamente egli si volta a fronteggiarti e ingiunge ai suoi Vazhag di finirti una volta per tutte.

Con un ghigno malvagio, i Vazhag ubbidiscono agli ordini del loro capo e si precipitano verso di te. Ti balzano addosso, e cominciano a colpirti furiosamente con le lame arrugginite dei loro pugnali.

Gruppo di Vazhag:
Combattività 34 Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **303**.

168

Mentre la saracinesca si chiude fragorosamente alle tue spalle, bloccando la principale via d'uscita da Mogaruith, tu pensi con calma alla tua prossima mossa. Dopo qualche attimo, il corso dei tuoi pensieri viene interrotto dal rumore dei passi di una truppa di Vazhag che sta salendo le stesse scale attraverso le quali sei entrato nella stanza. Decidi di lasciare la stanza passando attraverso la porta principale e di cercare un altro nascondiglio, fuori nella torre.

Nascosto nell'oscurità di un magazzino in disuso, scorri con lo sguardo i bastioni e i passaggi circostanti alla ricerca di una via d'uscita ma non ci metti molto a capire che la torre offriva l'unica facile via d'uscita dalla roccaforte, la via che ora è bloccata dalla saracinesca.

Improvvisamente senti delle grida irate: ti volti e vedi il naso peloso di un uomo-ratto che fuoriesce da una torretta poco più sopra di dove ti trovi. La creatura ti ha visto e sta avvisando i suoi compagni. Sei costretto ad abbandonare il tuo nascondiglio e a infilarti in una stradina laterale, mentre una dozzina di sentinelle Vazhag comincia a circondare la torre con la speranza di stanarti e catturarti. La stradina è a fondo cieco ma prima del muro che la chiude noti che una scala sale verso i bastioni; senza esitare un attimo di più ti arrampichi il più in fretta possibile per non farti raggiungere dalla pattuglia di Vazhag.

Una volta in cima alle scale, ti accorgi di essere in trappola: altre due pattuglie di Vazhag stanno correndo verso di te da entrambi i lati del bastione, e stanno per accerchiarti. Sarebbe del tutto inutile tentare di combatterli: ne uccideresti parecchi, ma essi ti sopraffarebbero con la loro superiorità numerica.

Hai un'unica possibilità di scelta, anche se il solo pensiero ti fa correre un brivido lungo la schiena: ti armi di forza e coraggio, rinfoderi l'arma, trai un profondo respiro, ti lanci oltre i bastioni e precipiti verso l'acqua ribollente del fossato.

Vai al **283**.



169

Cominci a farti strada in mezzo alla folla di femmine Vazhag riunite attorno al carro in cerca di cibo. Una di esse ti attraversa la strada e ti costringe a fermarti per non sbatterle addosso. Ma prima che tu abbia il tempo di riprendere i tuoi passi, una sentinella Vazhag, che nell'agitazione generale è stata allontanata dal carro, va sbattere contro la tua schiena. Le stringi immediatamente un braccio attorno alla gola per impedirle di gridare e avvisare i suoi compagni, e la trascini a forza in una buia rientranza della parete di roccia.

D'un tratto, senti che qualcosa sta strisciando lentamente sul tuo braccio. Un senso di ribrezzo ti stringe lo stomaco quando vedi che un ammasso di mosche nere provenienti dal collo del Vazhag sta lentamente scendendo verso il tuo avambraccio. Il senso di repulsione ti fa allentare la stretta, e il Vazhag ne approfitta per emettere un altissimo e disperato squittio.

La reazione delle altre sentinelle è immediata; estraggono le armi dalle lame arrugginite, rivolgono i loro occhi feroci e iniettati di sangue verso di te e si allontanano dal carro decise a ucciderti.

Se vuoi affrontare i Vazhag, vai al **313**.
Se invece preferisci evitarli, puoi scappare attraverso il portale aperto andando al **204**.



170

"Mmmmm... Non ho richiesto nessun servitore per assistermi durante i miei riti religiosi" dice, gli occhi crudeli ridotti a due fessure. "Chi ti ha ordinato di venire qui? È stato forse fratello Jhordax?"

Tu esiti, ma egli non sembra aspettarsi alcuna risposta.

"Quello sciocco di Jhordax. Non è la prima volta che non rispetta il protocollo di questa sala. Puoi dire al tuo padrone che la sua incompetenza non mi fa per nulla piacere. Se dovesse accadere ancora, dovrà risponderne direttamente a Lui".

Il druido incappucciato ti passa accanto, apre la porta della sala delle preghiere e la sbatte con ira dietro a sé.

Vai al **227**.

171

Le creature cessano i loro frenetici movimenti con una subitaneità che trovi a dir poco snervante: rimangono immobili, paralizzate, come se si fossero improvvisamente trasformate in pietra. Ora che riesci a vederle più chiaramente, ti sembra che assomiglino a degli scarafaggi, tranne per il fatto che sono molto più grandi e che sono dotate di code lunghe e segmentate. Le osservi per qualche attimo, poi fai un passo verso di loro. Immediatamente le creature si rianimano, solo che questa volta non rimangono entro i confini della foresta. Emettono un suono assordante, simile al cigolio di mille cardini arrugginiti, poi dispiegano le ali e si levano in volo, simili a una piccola ma densissima nube nera. Le creature si allontanano rapidamente dalla radura e salgono oltre le cime degli alberi. Mentre le segui con lo sguardo, ti auguri con tutto il cuore che non si tratti di spie al servizio dei Ceneresi.

Attraversi la radura e vedi che il sentiero prosegue nella foresta. Per circa un'ora continui a farti strada in quell'intrico di rami, fino a quando i tuoi sensi non avvertono un pericolo poco lontano. Fermi immediatamente i tuoi passi e senti che qualcosa si sta muovendo dietro e sopra di te. Ti volti velocissimo e sollevi l'arma, pronto a parare qualsiasi attacco. La tua

reazione è stata fulminea, ma ciò potrebbe non bastare a proteggerti dal nemico che si nasconde tra i rami.

Dall'oscurità sovrastante scende un'aggrovigliata massa di rampicanti i cui tentacoli coperti di spine strisciano lentamente verso la tua testa come se fossero guidati da un unica volontà.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **257**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **140**.



172

Ti dibatti per liberarti dal peso dei cadaveri dei Vazhag che hai ucciso. Quando riesci finalmente a muoverti, con la coda dell'occhio vedi che il druido Cenerese sta correndo verso l'apertura nel folto degli alberi attraverso la quale lui e i suoi servi erano entrati nella radura.

Sai che non devi lasciartelo scappare. Se riuscisse a raggiungere Mogaruith e a dare l'allarme, la tua missione, probabilmente la tua stessa vita, si concluderebbero nel giro di poche ore.

Se possiedi un Arco e delle Frecce e vuoi usarli, vai al **176**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **334**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **264**.

Se non possiedi nessuna di queste cose, o preferisci non usarle, vai al **237**.

173

Intuisci che la sfera di cristallo è all'origine del potere maligno che riempie questa stanza. Più ti avvicini a essa e più ti diventa difficile sopprimere il senso di nausea e repulsione che ti stringe lo stomaco.

Vai al **338**.

174

Istintivamente, ti appiattisci contro la parete della stanza nel tentativo di schivare la lama.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è più di 20, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **3**.

Se va da 4 in poi, vai al **263**.

175

A poco a poco la tua Arte Superiore riesce a passare oltre lo scudo magico che protegge la mente del

Vazhag: la creatura si fa lentamente da parte e, non senza riluttanza, ti permette di entrare nella torre di Mogaruith.

La grande piazza retrostante echeggia dei passi di marcia delle truppe e delle stridule grida dei sergenti Vazhag. Ti inoltri in un passaggio coperto, aggiri la piazza affollata e poi ti dirigi furtivamente verso una scalinata che scende in direzione di un grande portale, posto alla base della cittadella.

Hai raggiunto il lato nord della torre quando vedi tre druidi Ceneresi sbucare da una viuzza laterale e dirigersi verso di te. Per evitare di trovarti faccia a faccia con loro ti intrufoli in un vano buio che si trova lì vicino.

Vai al **98**.



176

Sfili rapidamente l'arco di spalla e prepari una freccia. La fune si tende tra le tue dita mentre, con mortale precisione, prendi la mira contro la schiena del druido in fuga. Fissi gli occhi sul suo rosso mantello svolazzante e lasci andare la corda: la freccia gli si conficca in mezzo alla nuca.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra (con Arco), aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 5, vai al **232**.
Se invece va da 6 in poi, vai al **317**.

177

"Intruso!"

La parola echeggia dalla sala sottostante mentre corri verso la scala. La raggiungi e incominci a salire verso una piattaforma secondaria che si trova esattamente sotto quella che dà accesso alla manovella.

Mancano soltanto sei scalini per raggiungere la piattaforma quando improvvisamente ti trovi faccia a faccia con due Accoliti di Vashna. Questi imprecano e ti sputano addosso prima di far partire le loro lance contro di te.

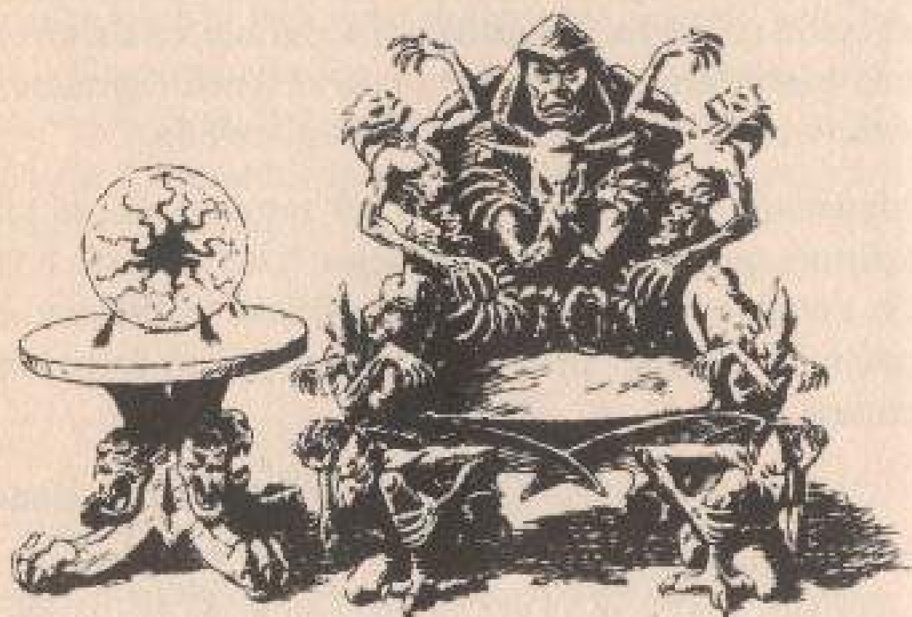
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Rámas e desideri usarla, vai al **137**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **345**.
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai all'**86**.

178

Prima di lasciare la caverna, nascondi meglio che puoi i corpi dei nemici che hai appena ucciso. Per più di cinque miglia segui il tortuoso sentiero e, malgrado i tuoi timori, non incontri altro che qualche pipistrello e qualche serpente che, al rumore dei tuoi passi, scappa impaurito a nascondersi tra gli anfratti rocciosi. A

poco a poco, man mano che il tunnel scende sempre più nelle viscere dei Monti Skardos, l'aria si fa sempre più umida e fredda. Senti un forte odore d'acqua provenire da qualche punto più in là nel tunnel, e non sei affatto sorpreso quando, dietro una curva, vedi il debole scintillio dei riflessi d'acqua che si intrecciano sul soffitto della caverna.

Se possiedi la Telegnosi, vai al **67**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **244**.



179

Servendoti delle tue abilità Ramastan, esamini la serratura e scopri che la parete è in realtà una porta nascosta. Tenti di sollevare il lucchetto, ma questo è protetto da un potente incantesimo che non sei in grado di annullare.

Anche se con riluttanza, sei costretto a rinunciare e a tornare sui tuoi passi fino alle scale, per proseguire poi lungo il corridoio di ovest.

Vai al **271**.

180

Ti chini per evitare i colpi dei tentacoli, poi ti volti e ti metti a correre verso la radura. Hai fatto solo pochi passi quando una di quelle enormi dita artigliate ti frusta le gambe, ferendoti in profondità (perdi 4 punti di Resistenza).

Gridi per il dolore improvviso, inciampi e cadi in ginocchio, ma riesci a rialzarti e a scappare senza subire ulteriori ferite. Non ti volti indietro nemmeno un istante, attraversi la radura e ti dirigi verso est.

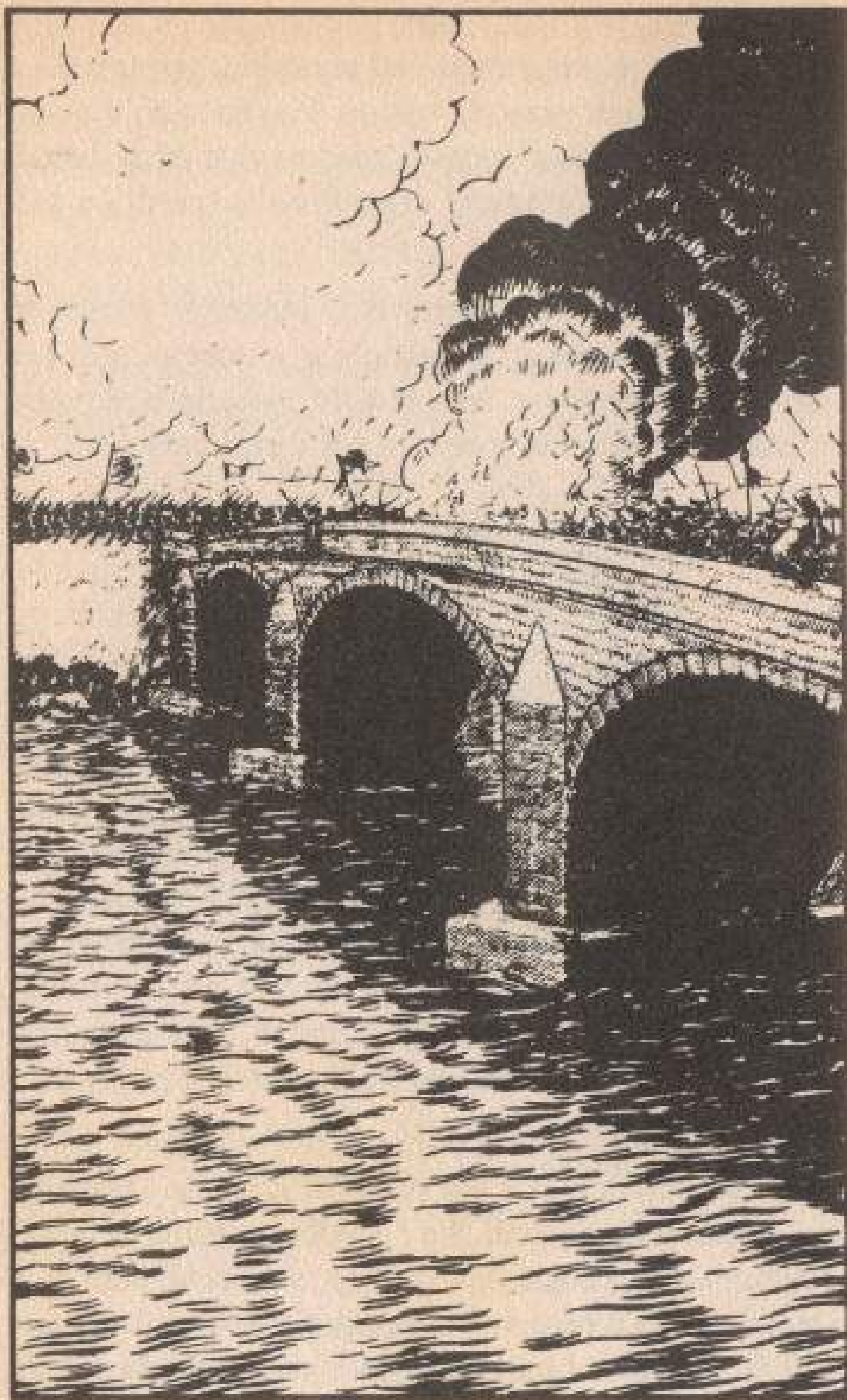
Vai al **242**.

181

Cominci a farti strada in mezzo alla folla di uomini-ratto riunita attorno al carro in cerca di cibo. Uno dei Vazhag ti attraversa la strada e ti costringe a fermarti all'improvviso per non sbattergli contro. Ma prima che tu abbia il tempo di riprendere il cammino, uno dei suoi compagni si allontana dal carro e urta contro la tua schiena. Con fulminea rapidità fai passare un braccio attorno alla gola della creatura per impedirle di gridare e avvisare i suoi compagni, e la trascini a forza in un anfratto ombroso della parete rocciosa.

D'un tratto, senti che qualcosa sta strisciando lentamente sul tuo braccio. Un senso di ribrezzo ti stringe lo stomaco quando vedi che un'intera colonia di pulci, proveniente dal collo del Vazhag, sta scendendo lentamente verso il tuo avambraccio. Il senso di repulsione ti fa allentare la stretta, e il Vazhag ne approfitta per lanciare un disperato grido d'aiuto.

La reazione dei suoi compagni è immediata; estraggo-



(fig. 11) La battaglia infuria sul ponte

no le armi dalle lame arrugginite, volgono gli occhi feroci e iniettati di sangue verso di te e si allontanano dal carro per ucciderti.

Se vuoi affrontare i Vazhag, vai al **313**.
Se invece preferisci evitarli, puoi scappare attraverso il portale aperto andando al **204**.

182 *(fig. 11)*

Una battaglia violenta e sanguinosissima sta infuriando sul Ghardoz, il possente ponte di pietra che, attraversando il Fiume Storn, collega le terre di Ruel con il regno di Slovia. La parte centrale del ponte è avvolta dal fumo e dalle fiamme, e da ambo i lati i cadaveri dei combattenti deceduti ingombrano le entrate.

Dall'altra parte del ponte, a più di cento metri di distanza, vedi gli stendardi scarlatti di Slovia sventolare nell'aria densa di cenere e di fumo. I reggimenti di fanti sono appostati sulla riva, e attendono nervosamente che arrivi l'ordine di assaltare il ponte. Guardi le acque impetuose dello Storn e, dopo attenta riflessione, decidi di sfidare l'impeto delle correnti e di attraversare il fiume a nuoto.

Rimandi il cavallo indietro nella foresta, e poi ti cali nell'acqua gelida. L'acqua dello Storn ti arriva soltanto all'altezza della vita quando le correnti ti spingono via e ti trascinano con la loro forza verso il ponte, in mezzo al fuoco della battaglia. Stai passando sotto l'arcata centrale quando, all'improvviso, una parte del parapetto cede, e schegge di roccia e fiamme ti investono inarrestabili.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-

di l'Arte Superiore del Fiuto e dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **134**.
Se va da 4 in poi, vai al **350**.



183

Alla ricerca di un posto sicuro per riemergere, nuoti lentamente verso dei grandi massi di forma rotondeggiante, immersi per metà nelle acque gelide e fangose della sponda nord. Emergi nell'acqua bassa dietro la roccia più vicina, e poi prendi fiato. Qualche attimo dopo un grido basso, simile a un ringhio, echeggia tra le mura della grotta, e un brivido ti corre giù per la spina dorsale: uno dei Vazhag ti ha visto.

Ti passi una mano sugli occhi per asciugare le gocce d'acqua e guardi l'uomo-ratto che ha gridato, e che ora si sta sporgendo oltre la ringhiera di corda. Sta puntando la lancia proprio in direzione del masso dietro il quale sei nascosto, richiamando con i suoi agitati squittii l'attenzione dei suoi compagni. Il druido Cenerese grida un ordine e immediatamente i Vazhag tornano indietro di corsa, brandendo minacciosamente le armi arrugginite e squittendo animatamente. Ti guardi attorno in cerca di un modo per andartene di lì, ma non ne vedi alcuno. L'unica via di scampo è il tunnel, ed è possibile raggiungerlo soltanto attraversando il ponte levatoio.

Il primo dei Vazhag balza oltre il ponte e atterra sulla riva: ormai il combattimento è inevitabile. Devi deciderti in fretta se vuoi sopravvivere a questo pericoloso incontro.

Se decidi di tuffarti nel lago e di allontanarti a nuoto, vai al **52**.
Se invece preferisci rimanere e affrontare la pattuglia di Vazhag, vai al **258**.

184

La creatura riesce infine a vincere i tuoi potenti comandi mentali, ma lo sforzo la lascia molto debole. Poi vedi che la sua mano ossuta sta annaspando alla ricerca di un bottone che si trova su un fianco della scrivania: è un bottone d'allarme.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **39**.
Se non possiedi un Arco, o preferisci non usarlo, vai al **251**.

185

Sollevi la mano destra e cerchi di riportare alla mente il pensiero dell'incantesimo - la Mano di Fuoco - che ti è stato insegnato da Banedon. Cerchi di concentrare il potere di quest'incantesimo sulla punta delle tue prime tre dita. Senti una sensazione di calore molto forte che presto diventa insostenibile: perdi 2 punti di Resistenza.

Sei fortemente tentato di lasciar perdere l'incantesimo, ma resisti al desiderio e scagli il fuoco di origine magica contro la schiena del druido in fuga. Senti un crepitio simile a quello che fanno le foglie secche quando vengono bruciate, poi un fascio di luce blu esplode dalla punta delle tue dita e colpisce il Cenerese tra le scapole con la forza di una pesantissima incudine, facendolo cadere a gambe all'aria in mezzo ai cespugli di rovi.

Stordito e scioccato, il druido tasta il terreno attorno a sé in cerca della bacchetta d'oro. Prima che egli abbia il tempo di usarla, tu attraversi di corsa la radura e, arma alla mano, lo attacchi mentre è ancora disteso a terra:

Druido Cenerese (a terra):
Combattività 20 Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **349**.

186

Ti trovi a circa dieci metri dall'arcata quando, improvvisamente, senti echeggiare nella sala un ruggito tremendo. Incominci a correre, sperando di riuscire ad attraversare l'arcata e a evitare uno scontro, ma quasi immediatamente una terrificante visione blocca la tua corsa e paralizza ogni tuo muscolo.

La creatura che sta uscendo dall'alcova ha un aspetto spaventoso, un incubo vero e proprio. Dal tronco simile a quello di un orso fuoriescono quattro tentacoli e due gambe possenti, tutti ricoperti da scaglie lunghe e ispide. Alla fine dei tentacoli vi sono degli artigli cornei che scintillano minacciosamente nell'oscurità. La testa è bulbosa, completamente sfigurata dal morbo, e con due enormi occhi di pesce che ti fissano con bestiale ferocia; la testa è attaccata al resto del corpo per mezzo di un collo tozzo e incassato, la cui pelle flaccida traballa ad ogni movimento. Una fessura rosso sangue, poco più in basso degli occhi, funge da bocca, e una lunga coda coperta di spine affilate striscia alle sue spalle simile a un serpente.

Con insospettabile velocità, la bestia ti balza addosso e ti colpisce con i suoi artigli affilati come spade.

Degradon:
Combattività 49 Resistenza 36

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **40**.

187

Sfili rapidamente l'arco dalla spalla e prepari una freccia. Il Vazhag, che dopo l'arrivo del suo protettore si sente molto più sicuro, si allontana dall'angolo e grida un ordine. La belva feroce grugnisce in risposta al comando del padrone, mentre i muscoli possenti si tendono: si prepara a balzare in avanti e ad azzannarti alla gola.

Se decidi di puntare la freccia contro la creatura simile a un cane, vai al **31**.

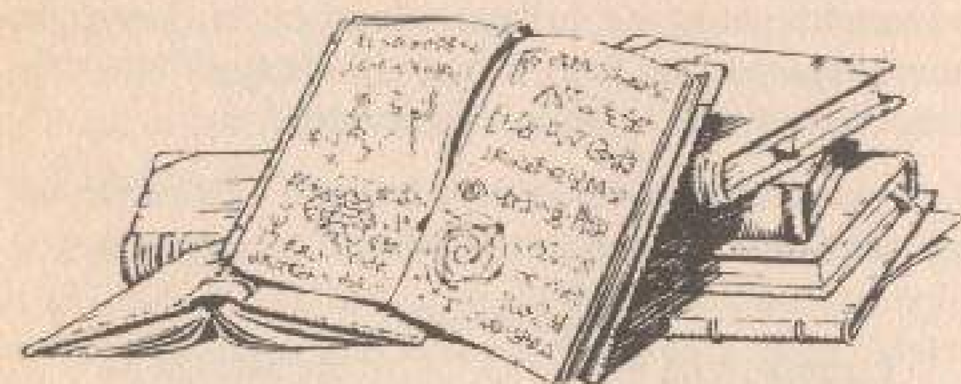
Se invece decidi di colpire il Vazhag, vai al **157**.

188

La luce accecante e il boato assordante della sfera di fuoco che si sta scagliando contro il tuo petto sono

talmente potenti che rischiano di sopraffare i tuoi sensi.

Se possiedi l'Arte Superiore, vai al **203**.
Altrimenti, vai al **299**.



189

Segui per quasi un'ora il passaggio sotterraneo deserto; poi i tuoi sensi avvertono la presenza di un pericolo. Senti un odore sgradevole, che ti ricorda la puzza della verdura marcia. Man mano che avanzi nell'oscurità, l'odore si fa sempre più forte.

Se preferisci non proseguire in questa direzione, puoi tornare sui tuoi passi fino alla fessura andando al **332**.

Se invece decidi di continuare a esplorare questo tunnel, vai al **16**.

190

Mentre ti fai strada nello stretto passaggio pieno di spine, sai che i Vazhag si stanno riversando dentro la breccia e che ti stanno alle calcagna. Per la disperazione, ti volti e penetri nell'intrico di rami e rovi facendo appello alle tue abilità Ramas di mimetizzazione per nasconderti ai nemici.

Gli uomini-ratto passano accanto a te. Li senti mentre si addentrano nel folto della vegetazione e rimani fermo, immobile, dove ti trovi. La tua scelta si è rivelata molto saggia: ben presto i Vazhag fanno dietro front, avendo perso del tutto le tue tracce.

Quando viene a sapere che la loro caccia ha avuto esito negativo, il Cenerese si infuria con la sua scorta di Vazhag. Lo vedi prendere la bacchetta dorata, ridurre in cenere uno degli sfortunati roditori e mozzare la coda ad un altro. Poi sfoga il suo disappunto con bestemmie e imprecazioni, e si ripromette di riferire al suo padrone, l'Arcidruido Cadak, che un assassino emissario delle forze nemiche si nasconde nella foresta.

Sai che non puoi assolutamente permettergli di rivelare la tua presenza ai suoi compagni. Se riuscisse a raggiungere Mogaruith e a dare l'allarme, la tua missione, probabilmente la tua vita, si concluderebbero nel giro di poche ore.

Se possiedi un Arco e delle Frecce e vuoi usarli, vai al **104**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **144**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **185**.

Se non possiedi nessuna di queste cose o preferisci non usarle, vai al **90**.

191

La pesante catena scatta come una frusta verso il tuo viso, costringendoti a terra per evitare di venire decapitato. Purtroppo la tua reazione non è abbastanza veloce, e la pesante struttura di ferro ti colpisce con

forza alle spalle, facendoti cadere all'indietro: perdi 3 punti di Resistenza.

Ti alzi in piedi barcollando e avanzi rapidamente verso il bordo della piattaforma, da dove guardi affascinato mentre il gigantesco calderone e il suo carico di acidi piombano nella sala sottostante.

Vai al **220**.



192

Grazie alla tua velocità e alla tua innata agilità Ramas, ti arrampichi lungo la parete di roccia della caverna verso l'apertura a forma di oblò. Le sentinelle Vazhag non si accorgono della tua presenza fino a quando il tuo piede non stacca accidentalmente dei pezzi di roccia dalla parete; con un sordo *tuck* i sassi atterrano sulla testa di uno dei cani da guerra tenuti al guinzaglio dai Vazhag. Destata dal suo sonnellino, la bestia comincia a ringhiare furiosamente e si scaglia contro la parete rocciosa.

La violenta reazione del cane mette in allarme le sentinelle Vazhag. Abbassi gli occhi e vedi con orrore che esse stanno estraendo gli archi e puntando le frecce contro la tua schiena. In preda alla disperazione, sali più in fretta che puoi verso l'apertura, le gambe che ti tremano per lo sforzo e le dita che ti fanno male, nella speranza di raggiungere il foro prima che gli uomini-ratto comincino a far fuoco.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **326**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **145**.



193

Mentre osservi l'entrata e il ponte levatoio, non puoi fare a meno di notare che il flusso del traffico si dirige quasi esclusivamente in un'unica direzione: fuori da Mogaruith, verso est.

Di tanto in tanto un carro, trainato da un paio di Ghorkas, creature simili a grossi tori, e scortato da una pattuglia di Vazhag torna indietro lungo il sentiero e attraversa il fossato. Le sentinelle che fanno la guardia all'arco principale non danno molto bado a quei carri, e li lasciano passare senza nemmeno farli rallentare. Pensi che molto probabilmente i carri trasportano dei feriti e prendi in considerazione la possibilità di entra-

re a Mogaruith salendo a bordo di uno di essi.

Se decidi di tentare questa soluzione e salire a bordo del prossimo carro, vai al **34**.

Se invece preferisci affidarti solamente alle tue abilità e alla tua esperienza di Ramas, vai al **318**.

194

Fai appello a tutte le tue forze mentali e innalzi una possente barriera psichica per resistere all'attacco nemico. L'ondata di energia si infrange contro il tuo sistema protettivo, si disintegra in un milione di scintille che brillano per un istante e poi svaniscono nell'oscurità.

Le tue difese mentali sono riuscite a respingere l'ondata di energia che si è abbattuta contro di te. Gli ultimi residui psichici dell'attacco nemico si sono appena spenti che già i tuoi sensi avvertono la presenza di un'altra entità ostile.

Ti volti, ed ecco che, dalle ombre nere delle fosse, senti levarsi un ruggito terrificante: qualcosa di enorme si sta muovendo in quelle profondità abissali. Nell'attimo in cui il verso degli zombi raggiunge la massima intensità, tre enormi teste feline e deformi fuoriescono dalle buche. Le teste sono infilzate su corpi simili a lunghi serpenti, ma spessi quanto il tronco di un grosso albero; spalancano le enormi fauci e si scuotono di dosso il groviglio di ossa umane rimaste attaccate al pelo verdastro e puzzolente che riveste i loro corpi.

La vista di quelle creature da incubo ti fa indietreggiare per lo spavento, e un'esclamazione di incredulità ti sfugge dalle labbra. Le tue grida si perdono tra gli acuti ululati degli zombi, ma le tre bestie reagiscono come se le avessero sentite: fuoriescono dalle loro tane buie e umide e strisciano lentamente verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai all'**80**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **38**.

195

Facendo ricorso alle tue facoltà speciali e alle tue riserve di energia fisica, tiri fuori dalle gelide acque del lago la parte inferiore del tuo corpo e porti le ginocchia all'altezza del petto. Le punte dei tuoi stivali trovano un appoggio tra le travi del ponte. Rimani lì, assolutamente immobile, mentre la tua Arte Superiore dell'Assimilazione fa sì che il tuo corpo si mimetizzi completamente con il lato inferiore del ponte.

I Vazhag controllano palmo a palmo le rive del lago. Cercano anche sotto il ponte, passando a pochi passi dal punto in cui ti trovi ma, malgrado i loro sensi sviluppati, non sospettano minimamente la tua presenza. Delusi e contrariati, prima di risalire sulla piattaforma riferiscono al loro comandante del fallimento delle loro ricerche. Dopo qualche attimo senti che il Cenerese e la truppa di Vazhag stanno riattraversando il ponte; si fermano ad aprire la gabbia degli Tzarg e fanno uscire una di quelle goffe creature. Poi senti ancora il cigolio della gabbia che viene richiusa, la chiave che gira nella serratura, e infine il gruppo che si mette in marcia lungo il passaggio sud.

Rimani immobile per un minuto circa, fino a quando non sei sicuro che il nemico si sia del tutto allontanato.

Poi ti sollevi, sali sul ponte e, senza guardare indietro, lo attraversi di corsa per entrare nel tunnel che si trova sul lato nord della caverna.

Vai al **306**.

196

Trattenendo il respiro, attraversi in punta di piedi l'alcova, l'arma sguainata e pronta a colpire nel caso la creatura addormentata si dovesse svegliare. Fortunatamente le tue abilità Ramas ti sono di grande aiuto, e riesci a raggiungere l'arcata e lasciare la sala senza incidenti.

Un breve passaggio conduce a un incrocio da dove un corridoio più ampio si diparte verso destra. La tua pelle si tende per reazione all'alta concentrazione di male presente nelle sotterranee di Mogaruith; prima di proseguire, invochi una silenziosa preghiera al nobile Ramas, affinché ti guidi e protegga in questa pericolosa avventura.

L'istinto ti suggerisce di voltare a sinistra e, dopo pochi minuti, arrivi in una sala dalla quale un'ampia scalinata di marmo nero sale per molti piani fino a perdersi nell'oscurità. Di fronte a questa imponente scalinata si trova una grande porta fatta di uno strano materiale verde che non hai mai visto prima d'ora. La porta emana una luce verdognola che pulsa e inonda la sala vuota, illuminando i simboli intagliati nelle pareti e nel pavimento. Ti concentri su questi simboli e quando infine riesci a decifrarne il significato, senti un brivido gelido scenderti lungo la schiena.

Vai al **300**.

197

La tua arma si abbatte con forza sul cranio della creatura, e l'impeto del tuo colpo la sbalza dallo sgabello di pietra. Essa crolla a terra; si contorce grottescamente per qualche secondo, si irrigidisce e poi rimane completamente immobile.

Vai al **23**.

198

Aspetti pazientemente che il bagliore delle loro torce venga inghiottito dall'oscurità, poi, circondato nuovamente dal buio più totale, lasci il tuo nascondiglio e torni nella caverna. Sei affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del fiuto, devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza. Segui per più di cinque miglia il tunnel di ovest; malgrado i tuoi timori, non incontri nessuno, tranne qualche pipistrello e qualche serpente che, al rumore dei tuoi passi, scappano impauriti a nascondersi tra gli anfratti rocciosi. A poco a poco, man mano che il tunnel scende sempre di più nelle viscere delle montagne Skardos, l'aria si fa sempre più umida e fredda. Senti un forte odore d'acqua provenire da qualche parte più avanti nel tunnel, e non sei affatto sorpreso quando, dietro una curva, vedi il debole scintillio di riflessi d'acqua che si intrecciano sul soffitto della caverna.

Se possiedi la Telegnosi, vai al **67**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **244**.

199

Il fascio crepitante di energia colpisce la Spada del Sole con un impeto tremendo che ti fa indietreggiare


(fig. 12) Nella cappella, i Ceneresi pregano in silenzio

di qualche passo. Riesci tuttavia a mantenere la tua presa e a rimanere in piedi. La Spada del Sole assorbe il potere direttamente contro di te e ne fa passare una parte nella tua mano e nel tuo braccio. L'energia che ricevi attraverso la sua lama ti rivitalizza e ti riempie di nuovo vigore.

"Per Sommerlund!" gridi, e rilanci contro il prete il fascio di energia scintillante. D'un tratto vi è un lampo fortissimo, seguito da un improvviso boato: la sua bacchetta d'oro viene avvolta e annientata da una sfera di fuoco. Il sacerdote lancia un grido spaventoso, viene scaraventato contro una parete della sala, poi cade a terra e giace completamente immobile. Rinfoderi la spada e osservi il cadavere del tuo avversario, sicuro che ormai esso non costituisce più una minaccia.

Vai al **101**.

200 *(fig. 12)*

Dietro la porta segreta si trova la sala delle preghiere dei Ceneresi, una cappella dedicata al culto del male nella quale i druidi venerano i loro dei malvagi e praticano sacrifici terribili. Dozzine e dozzine di figure incappucciate sono inginocchiate davanti ad un altare rosso sangue. Lugubri canti funebri si levano nell'aria, mentre i druidi leggono da libri rilegati in pelle nera. Alle pareti sono appese macabre decorazioni: teschi, pelli scuoiate, vessilli di guerra stracciati e altri orrendi tributi al potere che si onora in questa sala, il potere della morte, della pestilenza e della decadenza.

Osservi con disgusto la congregazione di fedeli. Per la maggior parte sono druidi Ceneresi, ma vi sono anche altre creature, antichi avversari che riconosci immediatamente: Accoliti di Vashna, guerrieri Drakkar, rinnegati di Vassagonia, gente di Hammerdal, e persino qualche Giak. Non vi è dubbio che, dopo la sconfitta dei loro padroni, i sopravvissuti dell'esercito dei Signori delle Tenebre abbiano trovato rifugio in questo santuario.

Un rumore proveniente dal corridoio ti avverte che qualcuno si sta avvicinando all'anticamera. Scivoli dentro alla sala delle preghiere e ti nascondi nell'ombra di una delle colonne che si alza fino al soffitto. Qualche attimo dopo vedi entrare nella sala tre druidi, che si chiudono la porta alle spalle e prendono posto tra i banchi.

Vai al **265**.

201

Ti inginocchi accanto alla parete del tunnel e aspetti col fiato sospeso, mentre il rumore dei passi che si avvicinano si fa sempre più forte. La luce di una torcia ondeggia improvvisamente e getta sul pavimento un fascio di pallida luce giallastra; un attimo dopo arriva il primo del gruppo, e tu riesci a vederne le forme repellenti.

Una pattuglia di sei Vazhag si mette in fila nella caverna. Ogni Vazhag è alto quanto un giovane Sommerliano, e impugna armi rozze e arrugginite. Frammenti di armature e di uniformi che una volta appartenevano a soldati umani avvolgono i loro corpi pelosi e simili a quelli dei ratti. Sono a più di dieci metri di distanza dal tuo nascondiglio, ma emanano un tale puzzo di sudiciume e di malattia che sei costretto a far ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa per non vomitare.

Si fermano ai piedi della scalinata di pietra e comunicano tra loro attraverso squittii acuti, che ti ricordano il rumore di cardini arrugginiti. Lanciano più volte occhiate furtive verso il tunnel di ovest, come se stessero aspettando qualcuno. E infatti, dopo qualche minuto, arriva un altro membro della pattuglia; solo che non è uno della loro razza. Il nuovo arrivato ha dimensioni umane ma, a causa della tunica scarlatta che indossa e del cappuccio che porta calato sul capo, ti è difficile dire se si tratti o no di un essere umano.

I Vazhag interrompono i loro squittii quando l'individuo incappucciato solleva una mano guantata e indica il tunnel che proviene da sud. Per un istante soltanto riesci a intravvedere la maschera di vetro verde che copre il suo viso. La riconosci immediatamente: è una jazak, la maschera rituale di un druido Cenerese.

Vai al **348**.

202

Ti prepari ad affrontare il mortale combattimento, mentre la massa informe di tentacoli avanza minacciosamente verso la tua gola.

Stragnah:
Combattività 36 Resistenza 39

Se vinci questo combattimento, vai al **327**.

203

Le fiamme ardenti avvolgono il tuo corpo, ma tu non senti alcun dolore. Grazie alla protezione della tua Arte Superiore, il fuoco ha sulla tua pelle lo stesso effetto di una brezza d'estate. Sorridi godendoti il suo tepore, mentre il tuo avversario ti guarda stupito e deluso.

Vai al **17**.

204

Con gli acuti squittii dei Vazhag che ti echeggiano ancora nelle orecchie cominci a correre, attraversi rapidamente il portale e poi fuggi lungo un tortuoso corridoio. Continui a correre per quasi un miglio senza mai rallentare, fino a quando, voltato un angolo, non sei costretto a fermarti bruscamente: un gruppo di uomini-ratto sta marciando lungo il passaggio e sta venendo proprio verso di te!

Hai distanziato di molti metri i tuoi inseguitori, ma i loro squittii irati echeggiano ancora alle tue spalle, e ciò significa che non hanno ancora rinunciato a seguirti.

Intrappolato tra le due pattuglie nemiche che stanno per congiungersi ti guardi attorno alla ricerca di una via d'uscita, ma non ne vedi alcuna.

Se decidi di usare le tue abilità Ramas per nasconderti dai Vazhag, vai all'**82**.

Se invece decidi di assalire la pattuglia che sta arrivando per tentare di oltrepassarla e scappare prima dell'arrivo dei tuoi inseguitori, vai al **62**.

205

Segui per diversi minuti un tunnel circolare, fino a quando non arrivi in cima ad una rampa di scale che scende nel buio. Un metro circa prima della scala, vedi nella parete del tunnel una porta di legno. Provi ad aprirla spingendo con la punta dello stivale, e la porta cede senza resistenza.

Se decidi di scoprire cosa si trova dietro la porta di legno, vai al **239**.

Se invece preferisci ignorare la porta e scendere le scale, vai al **347**.



206

Al sorgere dell'alba, i raggi del sole penetrano la massa di nuvole grigie che turbina minacciosamente sopra la tua testa. Ti fermi, getti indietro il capo e assapori il dolce tepore dei raggi che ti carezzano il viso. È un piacere di breve durata, perché in pochi secondi le nuvole si richiudono sopra di te, e ancora una volta ti ritrovi immerso nella sinistra oscurità della foresta.

Durante la notte hai seguito il sentiero che ti ha condotto prima fuori dalla valle, e poi in cima ad una radura. Nel mezzo della radura si trova uno sperone di roccia grigiastra, circondato da un gruppo di alberi verde scuro. Lì, all'ombra delle rocce, i tuoi occhi di falco hanno individuato tre fosse buie, situate l'una a

poca distanza dall'altra. Non riesci a vedere cosa si nasconde nelle loro viscere, ma i tuoi sensi percepiscono inequivocabilmente un'altissima concentrazione di male.

Se desideri usare la tua Arte Ramastan della Divinazione per scoprire se in questo posto vi sia qualche residuo di energia psichica, vai al **111**.

Se invece preferisci non impiegare quest'Arte, vai al **32**.

207

Concentri i tuoi poteri sullo Tzarg e lo costringi ad allontanarsi dalla sala lungo il corridoio attraverso il quale sei entrato. Dapprima senti che la creatura resiste ai tuoi comandi, ma alla fine essa cede e obbedisce. La vedi avviarsi goffamente lungo il corridoio, seguita da vicino da un gruppo di Vazhag eccitati e sicuri che la bestia abbia fiutato le tue tracce.

Aspetti pazientemente che il rumore dei loro passi sia svanito del tutto, prima di uscire dal tuo nascondiglio e abbandonare la stanza salendo le scale.

Vai al **75**.

208

Noti che un'ombra di sospetto passa nell'occhio della creatura.

"L'Arcidruido Cadak non è nella sala a quest'ora" dice, tendendo di nuovo la mano verso la penna d'oca. "Detta a me il tuo rapporto e farò in modo che lo legga entro oggi".

Ti avvicini al tavolo e vedi che la creatura è priva di gambe. Il suo corpo bulboso è adagiato in una rientranza concava del sedile, come se fosse un grande uovo posato in un'enorme tazza.

La creatura immerge il pennino nell'inchiostro e si prepara a scrivere.

"Comincia pure il tuo rapporto, confratello" dice in tono impaziente, "sto aspettando".

Se decidi di attaccare la creatura, vai al **310**.

Se invece decidi di inventarti una storia da dettarle, vai al **108**.



209

Facendo ricorso alla tua Arte Superiore, ordini ai cani da guerra di cessare immediatamente il loro attacco. Le bestie obbediscono subito al tuo comando mentale, si fermano di scatto e abbassano mansuetamente gli occhi, mentre i feroci grugniti si trasformano in innocui mugolii.

Dopo averle domate, ricorri ai tuoi poteri per indirizzare la loro aggressività latente contro gli stessi Vazhag che le comandavano. Improvvisamente i cani riprendono a ringhiare con ferocia: si voltano e cominciano ad avanzare verso i Vazhag, i quali li fissano con occhi colmi di terrore. Nel caos che segue, riesci a girare attorno alla sala e a scappare attraverso l'apertura. Per qualche attimo rimani accecato dalla luce di prima mattina che illumina le colline circostanti, ma, man mano che prosegui lungo il sentiero e che ti allontani dalla caverna, i tuoi occhi si abituano alla luce, e riesci a vedere una vasta distesa di alberi che si allunga verso est, un'enorme e cupa foresta dalla quale si irradia un'inconfondibile aura maligna: è senza dubbio la Foresta di Ruel.

L'area circostante sembra completamente deserta; vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia che spezza il verde fitto di quella foresta dall'aspetto così poco rassicurante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.

210

I Vazhag tremano da capo a piedi per la paura. Obbediscono immediatamente all'ordine che hai impartito loro e si incamminano verso Mogaruith, mente tu li segui da vicino. Hanno fatto solo pochi passi quando improvvisamente lasciano andare la catena dello zombi e se la danno a gambe verso la foresta.

Se possiedi un Arco e almeno due Frecce, vai al **43**. Altrimenti, vai all'**89**.



211

La creatura di fiamma per un attimo si gonfia e poi si contrae, come se avesse aspirato ed emesso una boccata d'aria; poi, all'improvviso, un muro di abbagliante luce bianca esplode davanti ai tuoi occhi e una ventata di energia psichica investe il tuo cervello con forza devastante. Lo shock e l'impeto di quell'attacco inaspettato ti fanno barcollare, ma i tuoi sensi Ramas reagiscono immediatamente, erigendo una barriera che ti difende dall'assalto del tuo avversario: perdi 3 punti di Resistenza.

Un grido infernale di rabbia e frustrazione echeggia nelle tue orecchie: la creatura di fiamma ha scoperto che sei in grado di difenderti dai suoi attacchi. Per qualche secondo essa volteggia attorno alla tua testa e poi, con un ultimo grido di rabbia, si allontana per scomparire nelle profonde oscurità delle scale.

Le creature nelle gabbie guardano l'essere di fuoco scomparire nell'oscurità prima di ritirarsi a passi lenti

e strascicati nel fondo delle loro celle e accucciarsi nuovamente. Lo scontro psichico che hai dovuto sostenere ti ha scosso ma non ti ha danneggiato. Guardi il buio nel quale si perde la scalinata, fai un passo in avanti, ma i tuoi sensi Ramas e il tuo buon senso ti avvertono che sarebbe un'inutile follia continuare in quella direzione. Non senza riluttanza, ti volti e ti allontani di lì, torni sui tuoi passi fino all'incrocio e imbocchi il tunnel a nord.

Vai all'**85**.



212

Estrai la tua arma e attacchi il druido con fulminante velocità, ma il Cenerese è un avversario ben più temibile di quello che poteva sembrare all'inizio. In un batter d'occhio egli riesce a erigere uno scudo magico che devia il tuo colpo, facendoti perdere l'equilibrio e quasi cadere a terra. Mentre ti riprendi, senti un'ondata di energia psichica che passa attraverso la tua mente e per un attimo vedi i freddi occhi del tuo avversario spalancarsi per lo stupore quando scopre chi sei veramente.

Il druido pronuncia delle parole magiche, e improvvisamente un pugnale, la cui lama incandescente scintilla di luce maligna, gli compare tra le dita. La creatura si lancia contro di te colpendoti furiosamente e costringendoti a indietreggiare.

Sacerdote Superiore:
Combattività 47 Resistenza 30

Il tuo avversario è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico (ma non al Raggio Ramas).

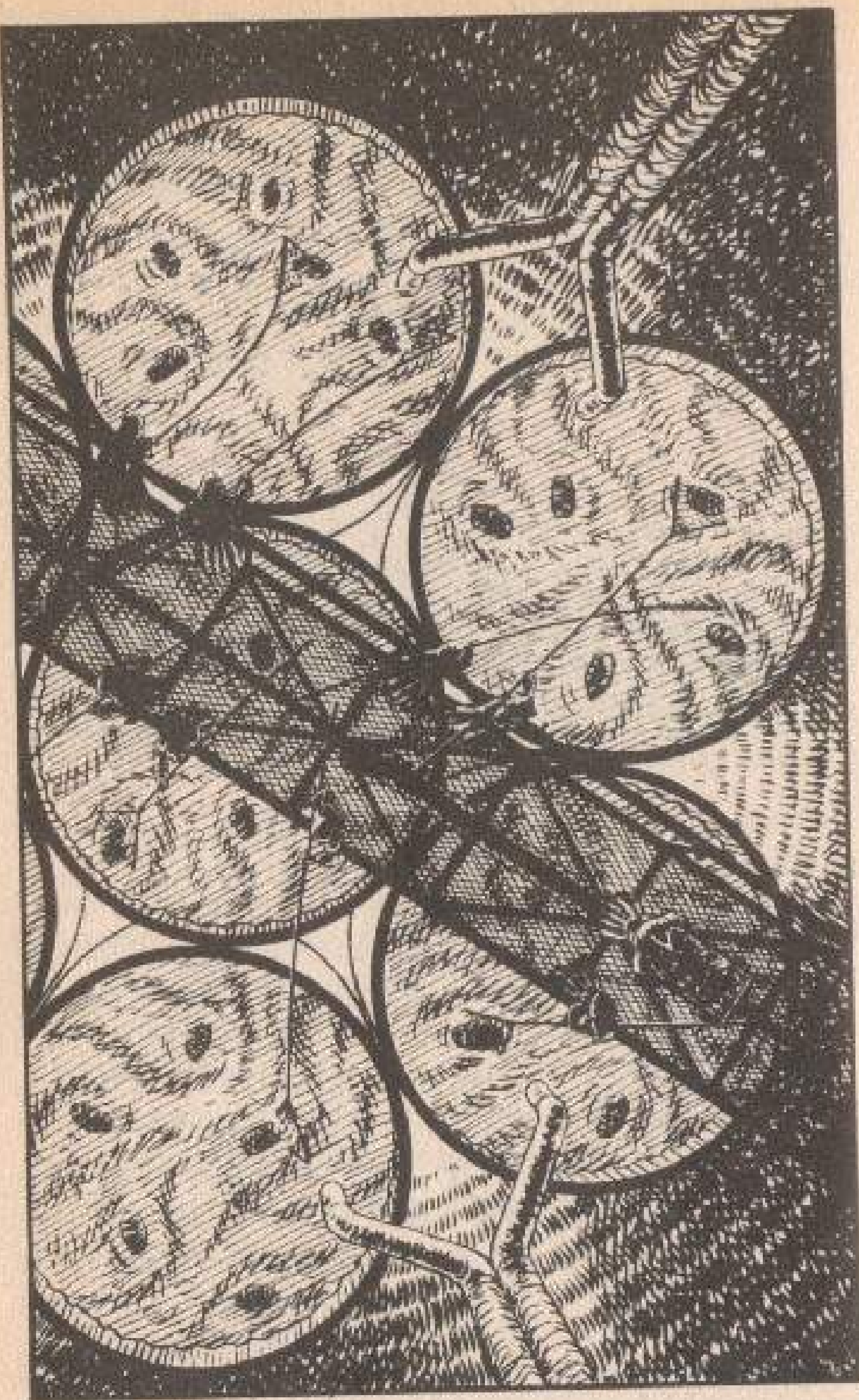
Se vinci questo combattimento, vai al **340**.

213

Dapprima i Vazhag e il Cenerese sembrano ignari della tua presenza. Sei quasi sicuro che le tue facoltà Ramas ti abbiano celato alla vista dei tuoi nemici quando, proprio mentre è sul punto di lasciare la caverna e di dirigersi verso il tunnel di sud, il Cenerese si volta improvvisamente e punta il dito verso il tuo nascondiglio.

"Scarzh - nah!" grida con veemenza tale che non ci metti molto a capire di essere stato scoperto.

I Vazhag estraggono le loro armi e si precipitano verso gli scalini, obbedendo all'ordine del loro capo. Il pericolo improvviso ti fa reagire immediatamente e, come una pantera che si lancia sulla preda, scatti in piedi e ti getti in mezzo al plotone di uomini-ratto, uccidendone subito due con un unico, fulmineo colpo. Poi fai partire un pugno micidiale contro il petto di un terzo Vazhag, e senti il rumore delle sue costole che si frantumano contro le tue nocche; un altro rapidissimo movimento, e la testa di un quarto Vazhag si stacca di netto dalle spalle. Quando infine ti fermi per riprendere fiato, vedi che gli altri componenti del gruppo indietreggiano scioccati e impauriti.



(fig. 13) Guardi in basso e vedi dei contenitori

Armeggiano confusamente con le loro armi, mentre il Cenerese grida loro di vendicare la morte dei compagni. Uno dei Vazhag prende coraggio e ti attacca, ma tu pari con facilità la lama della sua spada e, prima che esso abbia il tempo di colpirti di nuovo, affondi la tua arma dritta nel suo cuore. L'unico Vazhag superstite si lascia scappare un grido di terrore, fa cadere la torcia e l'arma arrugginita, e scappa lungo il tunnel di sud, lasciando da solo il Cenerese.

Il druido impreca violentemente, poi indietreggia fino a quando la sua tunica rossa non viene a contatto con la parete della caverna. La maschera che indossa gli nasconde completamente il viso, ma ciò nonostante percepisci l'odio che i suoi occhi ti stanno riversando addosso come se fosse un fascio di fuoco liquido. Sollevi l'arma e avanzi verso di lui, ansioso di finirlo il prima possibile, ma un'improvvisa ondata di energia psichica si infrange contro la tua mente, costringendoti a fermarti.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **272**.

214 *(fig. 13)*

Segui lo stretto passaggio che scende a poco a poco in direzione nord. Il suono lontano del campanello d'allarme ti ricorda che ormai tutta Mogaruith sa della tua presenza e, dopo i danni che hai causato, non hai dubbi su ciò che ti potrebbe accadere se i Ceneresi riuscissero a catturarti. Qualche minuto più tardi il corridoio termina in una sala dalla quale un balcone si affaccia su un largo vano circolare. Un'ampia scalinata si

diparte dalla parete nord e sale al piano superiore; senza perdere un attimo di tempo, ti affretti in quella direzione. Una volta arrivato in cima alle scale, ti affacci al balcone e guardi in basso. Una trentina di metri più sotto, in fondo all'ampio vano circolare, vedi degli enormi contenitori di vetro, pieni di un liquido scuro e maleodorante in continua ebollizione, che emana vapori nauseabondi. Vedi anche una dozzina di druidi incappucciati, in piedi su una grande grata di ferro sospesa sopra i contenitori; ogni druido ha in mano un attrezzo che assomiglia a una gigantesca rete per catturare le farfalle. Con queste reti i druidi raccolgono dei grandi oggetti marrone scuro che, assieme alle bolle, continuano a salire alla superficie del liquido. Metti in azione le tue abilità Ramastan e intensifichi i tuoi poteri visivi: la scena si ingrandisce, e vedi che gli oggetti scuri sono vivi. Un senso di repulsione ti stringe lo stomaco quando alla fine capisci cos'è che stai osservando: quelli sono i contenitori nei quali i Ceneresi danno vita ai Vazhag, i disgustosi roditori che li servono.

Un rumore proveniente dalla scala attira la tua attenzione. Ascolti... È un suono di passi affrettati. Qualche attimo dopo il tuo acuto senso dell'odorato identifica la minaccia: una pattuglia di Vazhag sta scendendo nella sala sottostante.

Se vuoi tentare di nasconderti alla pattuglia di Vazhag, vai all'**8**.

Se invece decidi di restare e affrontarli, vai al **262**.

215

Pronunci in fretta le parole di uno degli incantesimi della Confraternita e immediatamente ti sollevi in aria, come se una mano gigantesca e invisibile ti avesse strappato da terra. Il fascio crepitante passa sotto i tuoi piedi ed esplode senza danneggiarti in alcun modo contro le rocce antiche. Dopo che la polvere si è diradata, blocchi il processo di levitazione e ti cali verso terra, pronto a metterti a correre non appena i tuoi stivali si siano posati sull'erba.

Il druido è visibilmente scioccato dall'espediente magico di cui ti sei servito, ma si riprende in fretta; non appena torni in mezzo alle rovine, egli ordina ai suoi Vazhag di attaccarti e di ucciderti una volta per tutte.

Con gli occhi iniettati di sangue e carichi di odio fissi su di te e le lame arrugginite pronte a colpire, i Vazhag avanzano minacciosamente verso le rovine.

Se decidi di restare a combattere i Vazhag, vai al **25**.

Se invece preferisci evitare il combattimento, vai al **279**.



216

Il rumore delle catene arrugginite e del ferro stridente echeggia nelle tue orecchie mentre stendi lo scrivano assestandogli un colpo micidiale alla base del cranio. La creatura cade a terra, e tu ti volti, armi alla mano pronte a colpire: la prima cosa che vedi è uno scintillio di zanne affilate come pugnali. Da un foro semi-cir-

colare nella parete, una muta di cani da combattimento sta caricando verso la sala a fauci spalancate, con le unghie affilate che grattano sul marmo lucido del pavimento. Sollevi l'arma e ti prepari a respingere il loro attacco.

Cani da guerra di Ruel:
Combattività 36 Resistenza 22

Se vinci questo combattimento, vai al **323**.

217

La sfera di vetro esplode all'impatto col terreno, e tu vieni avvolto da una nube di gas grigiastro e nauseabondo. Immediatamente il gas ti serra la gola, mentre hai l'impressione che una morsa d'acciaio ti stringa lo stomaco e i polmoni: perdi 5 punti di Resistenza.

Tossendo e sputando, ti dirigi barcollando verso l'entrata, mentre la nube di gas tossici riesce a celare la tua fuga. Hai aspirato un mortale miscuglio di virus della pestilenza ai quali i Vazhag sono naturalmente immuni, un miscuglio che avrebbe ucciso in pochi secondi qualsiasi essere umano; soltanto le tue abilità Ramastan ti hanno salvato da una morte atroce.

Nel caos che segue, riesci a girare attorno alla sala e a scappare attraverso l'entrata. Per qualche attimo rimani accecato dalla luce di prima mattina che illumina le colline circostanti, ma, man mano che prosegui lungo il sentiero e che ti allontani dalla caverna, i tuoi occhi si abituano ai raggi del sole e vedi una grande foresta, una distesa color verde scuro dalla quale si irradia un'inconfondibile aura di malvagità: è senza dubbio la Foresta di Ruel.

Ti appoggi ad un gruppo di massi per riprendere fiato e ti guardi attorno: l'area circostante sembra completamente deserta. Vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia che spezza il verde fitto di quella foresta dall'aspetto così poco rassicurante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.



218

Il carro è pieno di cadaveri di soldati - soldati umani - tutti deceduti a causa della pestilenza. I soldati sono stati privati delle armi e delle armature, ma indossano ancora le tuniche con il distintivo scarlatto con su ricamato uno stallone nero che ti permette di identificarli come soldati di Slovia. Vedi che parecchi di loro hanno subito ferite superficiali causate da piccoli frammenti di vetro. Quelle ferite testimoniano chiaramente che i soldati sono stati uccisi da bombe naturali,

sfere di vetro piene di un miscuglio esplosivo a base di spore velenose e virulente, diventate ormai le armi da combattimento più usate dai Ceneresi, nonché le più temute dagli eserciti delle Terre Libere.

Mentre il carro attraversa sobbalzando il ponte levatoio, tu ti chiedi perché mai i Vazhag stiano trasportando quei soldati di Slovia, ormai morti, all'interno di Mogaruith. Prima di aver trovato una risposta, senti che il carro passa sotto il grande arco e si ferma accanto alla parete nord della torre di guardia, proprio vicino a una porta aperta. Prima che i Vazhag abbiano il tempo di scendere, balzi giù dal carro e ti nascondi dentro al vano buio per evitare di essere scoperto.

Vai al **98**.



219

Con il tuo colpo mortale mozzi di netto il capo al mostro del lago. L'enorme testa viene sbalzata verso l'alto, ruota su se stessa mentre le fauci azzannano ancora l'aria, e poi cade nell'acqua melmosa, non molto lontano dalla piattaforma. Per qualche attimo il lungo collo continua a dimenarsi come impazzito, mentre l'icore esce a fiotti dal moncone coperto di scaglie, chiazzando l'acqua e il terreno circostanti. Poi, a poco a poco, scivola sotto la superficie e viene inghiottito dalle gelide e buie acque del lago sotterraneo.

Esausto e senza fiato, rinfoderi la spada e, con il dorso della mano ancora tremante, ti togli dal viso le chiazze di sangue del Dholdaarg. Gli Tzarg, che per tutta la durata della tua titanica lotta contro il mostro sono rimasti zitti, cominciano a grattare le sbarre delle gabbie e a gracchiare incessantemente. Conosci la loro lingua abbastanza da comprendere che i loro padroni stanno ritornando. Ad ogni modo, prima di poter dar ascolto al loro avvertimento, senti le assi di legno tremare e sobbalzare: ti afferri il più saldamente possibile al tuo appiglio, mentre il ponte comincia lentamente a ridiscendere e a calarsi inesorabilmente verso la piattaforma, e le fredde acque del lago chiazzate di sangue si avvicinano sempre di più.

Se decidi di saltare verso la riva del lago prima che il ponte sia stato completamente calato, puoi farlo al **96**.

Se invece preferisci rimanere aggrappato alla parte inferiore del ponte, vai al **112**.

220

Il calderone piomba in mezzo alla sala ed esplode con effetto devastante, spargendo da ogni parte il liquido mortale che conteneva. Un'ondata di gas tossico avvolge i tavoli, sommergendo e bruciando qualsiasi cosa che non sia fatta di pietra, porcellana o vetro. Le strazianti grida dei druidi si levano al di sopra del

frastuono generale, mentre l'impietosa ondata di acido corrosivo li investe in pochi secondi.

Improvvisamente una freccia passa sibilando a pochi centimetri dal tuo viso: gli arcieri Vazhag hanno raggiunto la cima delle scale e stanno per arrivare sulla piattaforma. Ti guardi ansiosamente attorno in cerca di una via d'uscita, e non vedendone alcuna ti senti in trappola. Poi noti che dalla parete sul lato opposto della sala, a più di venti metri di distanza e tre metri più in basso rispetto alla tua posizione attuale, una piattaforma d'osservazione si protende nel vuoto.

Un audace piano di fuga ti si forma nella mente; ti liberi in fretta dell'Abito e della Maschera Ceneresi - un camuffamento che ormai non ti serve più - e ti prepari ad agire (cancella dal tuo Registro di Guerra l'Abito e la Maschera). Allunghi la mano e afferri la catena che reggeva il calderone. Poi, facendo ricorso a tutta la tua forza, la tiri indietro e salti nel vuoto.

Mentre sorvoli la sala, lo stomaco ti si chiude alla vista della terribile carneficina che sta avendo luogo qualche metro più in basso. Le grida irate degli arcieri Vazhag accompagnano la pioggia di frecce che essi ti stanno scagliando addosso nel disperato tentativo di bloccare la tua fuga. Ti aggrappi con forza alla catena che sta per completare il suo angolo di oscillazione e cerchi di proteggerti come puoi dalle frecce che sibilano attorno a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 28 o più, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **42**.
Se va da 3 a 6, vai al **267**.
Se va da 7 in poi, vai al **71**.

221

Posi gli occhi sull'orribile visione che emerge dal portale e conosci un attimo di puro terrore. Un gigantesco segugio dagli occhi scintillanti e iniettati di sangue ti fissa con un'intensità tale che a te sembra di venir trapassato da parte a parte da una lama di ferro incandescente. La bestia ringhia ferocemente, mostrando le zanne giallastre schiumanti di bava, ma prima che abbia il tempo di balzare in avanti, fai partire una freccia che le si conficca in profondità nel cranio. La creatura ruggisce per il dolore; malgrado la punta le sia penetrata fino al cervello, essa ti attacca ugualmente. Lasci cadere l'arco e ti prepari ad affrontarla con un'arma per il combattimento corpo a corpo. Un attimo prima che il combattimento abbia inizio intravvedi la figura di un guerriero in armatura in piedi sulla soglia: sta gridando alla bestia di ridurti a brandelli.

Segugio del Morbo (ferito):
Combattività 32 Resistenza 36

La creatura ti sta attaccando anche con i suoi poteri psichici. Se non possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, riduci di 3 punti la tua Resistenza per la durata di questo scontro.

Se vinci questo combattimento in 4 scontri o meno, vai al **64**.

Se il combattimento dura più di 4 scontri, vai al **114**.



(fig. 14) È un'alta figura con folti capelli color platino

222 *(fig. 14)*

Ti volti a fissare una figura che si trova in piedi sulla soglia. È un essere molto alto, i cui lineamenti sottili sono incorniciati da una folta criniera di capelli di platino. Nella mano sinistra ha un bastone di mago, mentre nella destra tiene una penna d'oca: la penna della creatura che una volta era il suo scriba.

"Sei stato tu ad uccidere Cordask?" ti chiede, la voce potente priva di qualsiasi emozione. Ma quando vede che non gli rispondi immediatamente, sia il tono della voce che l'espressione del viso mutano di colpo. Poi i suoi occhi cominciano ad irradiare una luce innaturale, e tu senti la pelle che si tende sotto l'onda d'energia psichica che sta investendo la tua mente.

"Tu non sei un confratello" ruggisce lui come un cane rabido, e getta via la penna.

"Togliti la maschera e mostra il tuo viso ... assassino!"

Dopo aver pronunciato queste parole, l'essere avanza verso di te puntando il bastone contro il tuo cuore. Sollevi l'arma a mo' di difesa ma, in un batter d'occhio, un fascio crepitante di luce erompe dalla cima del bastone e scende contro il tuo petto.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **61**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **188**.

223

Ti dirigi verso il portale aperto mentre gli uomini-ratto si riuniscono attorno al compagno ferito. Sfortunatamente uno di loro è dotato di poteri psichici e percepisce immediatamente la tua presenza. Balza sul carro, punta un dito accusatore contro la tua figura in fuga

e grida ai compagni di assalirti.

I Vazhag rispondono immediatamente all'ordine, estraggono le loro armi arrugginite e avanzano minacciosamente verso di te.

Se decidi di restare ad affrontare i Vazhag, vai al **313**.

Se preferisci evitare il combattimento, puoi scappare attraverso il portale aperto al **204**.

224

La piazza restrostante echeggia dei passi di marcia delle truppe e delle grida acute dei sergenti Vazhag. La prima cosa che devi fare è liberarti prima possibile del tuo compagno zombi: la sua presenza sta già attirando l'attenzione di molti uomini-ratto. Un magazzino vuoto diventa la nuova residenza del poveretto e, dopo esserti fermato a tirare il catenaccio, ti dirigi rapidamente verso un grande portale che si trova alla base della cittadella della roccaforte.

Hai raggiunto il lato nord quando, improvvisamente, vedi tre druidi Ceneresi uscire uno dietro l'altro da dietro un angolo e venire verso di te. Per evitarli, sei costretto a nasconderti velocemente in un vano buio che si trova lì vicino.

Vai al **98**.

225

Affondi i tacchi nel terreno fangoso e prendi la mira contro il Vazhag a capo del gruppo. Questi ti vede e, nell'attimo in cui la tua freccia parte contro il suo muso, i suoi occhi rossi si spalancano per il terrore. Con un sordo *tuck*, la freccia si conficca nella gola pelosa della bestia, mentre l'impeto del colpo la sbalza dal ponte e la fa cadere a testa in giù nelle gelide acque del lago.

Per nulla impauriti dalla sorte toccata al loro compagno, gli altri Vazhag attraversano di corsa il ponte levatoio e arrivano sulla piattaforma. Mentre le formule magiche del loro capo echeggiano ancora nell'aria, gli uomini-ratto saltano giù dalla piattaforma e avanzano verso di te, le lame arrugginite delle loro spade che scintillano sinistramente alla luce della caverna.

Vazhag:
Combattività 23 Resistenza 23

Se vinci questo combattimento, vai al **142**.

226

Ti concentri sul gancio di metallo e chiami a raccolta tutti i tuoi poteri psichici, condensandoli e indirizzandoli verso il pezzo di ferro nel tentativo di scardinarne la struttura dall'interno. Non appena il bombardamento mentale raggiunge il suo obiettivo, vedi comparire sulla superficie delle crepe sottili.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se invece è 15 o meno, togli 2.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **328**.
Se invece va da 4 in poi, vai al **141**.

227

Memore di quanto poco ci è mancato che non ti scoprissero, ti dirigi rapidamente verso la sezione della parete dalla quale hai visto comparire il druido e tenti di trovare il modo per aprirla. Scopri una levetta, la tiri, e dopo pochi secondi il pannello nascosto si apre verso l'interno, permettendoti così di entrare nel passaggio segreto.

Lo stretto corridoio scende per qualche metro e poi termina in una stanza illuminata da due grandi candele nere, fissate in due fori di una lastra di marmo. Su un tavolo lì vicino vi sono i seguenti oggetti:

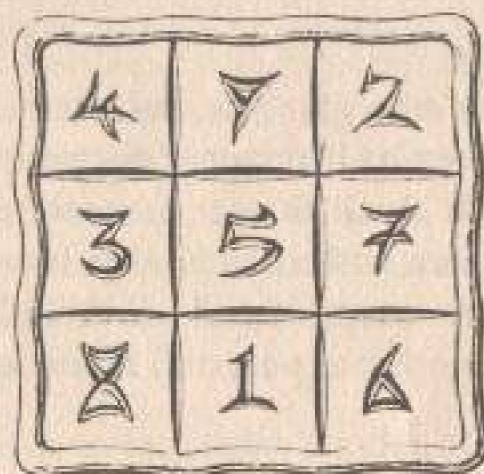
2 Frecce
Cibo a sufficienza per 2 Pasti
2 Pugnali
1 Spada
Specchio
Corda

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Di fronte alla lastra di marmo vedi una porta che si apre su un altro stretto corridoio. La attraversi e segui il corridoio fino a quando non arrivi in una sala, nella quale trovi una porta dall'aspetto imponente, costruita con diversi strati di rame e decorata con filigrane d'oro e d'argento. La porta costituisce l'unica via d'uscita dalla stanza, che - del resto - è completamente vuota e insignificante.

Ad un esame più attento, scopri che la porta è circondata da una chiusura ermetica a tenuta d'aria. Non vi sono serrature, né chiavistelli, né maniglie. Tuttavia, grazie alle tue straordinarie capacità visive, individui un disegno nel pannello al centro della porta che - come capisci per esperienze precedenti - non è altro che un sofisticato lucchetto a combinazione.

Le decorazioni in oro formano tre file di tre numeri ciascuna, allineate all'interno di una griglia formata a sua volta dalle decorazioni in argento:



Sotto questi numeri si trova un messaggio inciso negli antichi caratteri della scrittura Cenerese:

Dì tu qual è il vero numero per passare di qui.

Studia la griglia di numeri. Quando credi d'aver risolto l'indovinello, vai allo stesso paragrafo del numero che hai scelto come risposta.

Se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **132**.

228

Poco prima di mezzanotte tu e il capitano lasciate Stonewatch in groppa a due destrieri di Slovia. È una notte senza luna, ma tu non hai difficoltà a seguire il sentiero. Grazie alla tua naturale facoltà Ramastan del Fiuto, riesci a distinguere chiaramente i contorni della

pianura circostante immersi nel buio più totale. Il capitano non ha le tue stesse doti, ma le lenti speciali che indossa compensano ampiamente la sua mancanza di poteri visivi notturni. Le lenti sono state donate al capitano dall'Arcicomandante di Chaman, in segno di gratitudine per i servizi resi nella difesa della città di Gleesh durante la guerra contro i Signori delle Tenebre; spesso si sono rivelate estremamente utili nelle missioni di perlustrazione ai confini di Ruel.

In meno di un'ora, giungete nei pressi dell'erbosa collinetta che domina l'immensa distesa di alberi chiamata Foresta di Ruel. Stai per smontare da cavallo quando percepisci qualcosa che ti fa bloccare a mezz'aria, un odore trasportato fin lì dalla brezza della notte... un ammorbante puzzo di morte, di malvagità e di desolazione.

"Vi è un'altissima concentrazione di male, laggiù" dice il capitano, che ha notato la tua reazione. "Nessuno troverebbe da ridire, se volesse tornare indietro a Stonewatch assieme a me".

"Tornerò al vostro Forte, capitano" rispondi con voce calma e risoluta, "ma non prima di aver portato a termine la mia missione a Mogaruith".

Il capitano sorride e solleva la mano in un gesto che vuole esprimere la sua ammirazione per il tuo coraggio. "Molto bene, nobile signore. Così sia. E fino a quando non arriverà quel giorno felice, pregherò per la vostra salvezza e per il successo della vostra impresa".

Poi il soldato volta il suo cavallo, afferra le redini del tuo e accenna un ultimo saluto prima di dirigersi nuovamente verso Stonewatch. "Possano gli dei vegliare su di voi e farvi uscire rapidamente dalle tenebre di Mogaruith".

Tu ricambi il saluto e osservi la sua figura che si allontana al galoppo, con il tuo destriero al traino. Poi, una volta che il capitano è scomparso nell'oscurità, ti volti a osservare il perimetro della tenebrosa foresta. A prima vista, l'intrico di cespugli, rampicanti e rami d'albero sembra talmente fitto da formare un muro di vegetazione assolutamente impenetrabile. Ma poi vedi che vi sono due possibili accessi: il primo è costituito da un varco nel punto in cui un corso d'acqua, che poi si riversa in una pozza d'acqua stagnante coperta di melma, emerge dalla foresta; il secondo è una breccia aperta da un albero caduto sui cespugli di rovi circostanti.

Se decidi di entrare nella Foresta di Ruel nel punto in cui sbuca il corso d'acqua, vai al **155**.

Se invece scegli di entrare attraverso il varco causato dall'albero crollato, vai all'**84**.

229

Lo Tzarg passa a pochi centimetri dal tuo nascondiglio ma, grazie ai tuoi poteri Ramastan, non fiuta la tua presenza. Infine, lo vedi avviarsi goffamente lungo il corridoio dal quale sei entrato nella sala, seguito da vicino da un gruppo di Vazhag eccitati e sicuri che la loro guida abbia fiutato le tue tracce.

Aspetti pazientemente che il rumore dei loro passi sia svanito del tutto, prima di uscire dal tuo nascondiglio e abbandonare la stanza salendo le scale.

Vai al **75**.

230

Facendo ricorso alle tue capacità di mimetizzazione, entri nella foresta e segui il sentiero che si addentra nell'oscurità. I tuoi sensi reagiscono al male che permea ogni radice e ogni ramo di questo luogo poco invitante e, mentre l'oscurità cala su di te, i tuoi timori aumentano quando vedi che una sinistra nebbiolina incomincia a levarsi dal terreno. Il freddo e l'umido ti fanno correre un brivido lungo la schiena; ti stringi l'ampio mantello di lana attorno al corpo, ma i tuoi sforzi per ripararti dal tocco di quei gelidi tentacoli servono a poco.

Sei un Grande Maestro Ramas, e la notte non impedisce più ai tuoi occhi di vedere. Mentre il sentiero si inerpica verso un picco coperto di alberi, riesci a distinguere in lontananza i contorni di una torre di guardia in pietra ormai in rovina, situata in cima ad una collinetta rocciosa. I tuoi sensi ti comunicano che la torre è deserta, e tu - ansioso di trovare un riparo da quella nebbia - continui a salire fino a quando non arrivi vicino a una grande crepa che si trova sulla base di granito della torre. Ti abbassi per entrare e così facendo disturbi il riposo di certe creature simili a granchi che si erano rifugiate lì dentro. Spaventate, esse strisciano via veloci e spariscono tra le rocce circostanti in un batter d'occhio.

Con il corpo pesto per la fatica e conscio dei pericoli che devi ancora affrontare, ti distendi sul pavimento coperto di sassolini e decidi di dormire per qualche ora. Hai un sonno inquieto, turbato da sogni strani e sgradevoli nei quali si materializzano paure e timori inconsci soppressi a livello conscio durante la veglia. Figure fantasmagoriche che assumono la forma di tuoi amici o di abitanti di Sommerlund ti ossessionano la mente: discepoli Ramas sotto la tua tutela, conoscenti o semplici Sommerliani sfilano davanti ai tuoi occhi in una processione senza fine, le teste dolorosamente chine, i visi butterati e sfigurati dalla pestilenza.

Ti svegli di soprassalto con il cuore che ti batte all'impazzata e la fronte imperlata di sudore. Il ricordo degli incubi che ti hanno tormentato durante la notte è ancora vivo nella tua mente, e un'ondata di disperazione si impossessa del tuo spirito stanco e scoraggiato. Ma a poco a poco, man mano che la mente riacquista lucidità, ritornano anche il vigore e la forza d'animo. Capisci che quei sogni altro non erano che una sorta di avvertimento, una premonizione di quello che potrebbe accadere se tu fallissi nella tua missione; questa consapevolezza non fa che rinvigorire la tua determinazione a raggiungere Mogaruith prima possibile e a vanificare i piani malvagi e crudeli dei Ceneresi.

Hai dormito per parecchie ore e ti senti fisicamente ristorato (recupera 3 punti di Resistenza). Nella pallida luce di prima mattina raccogli le tue armi e il tuo equipaggiamento e ti prepari a riprendere il pericoloso viaggio verso Mogaruith.

Vai al **160**.

231

Un dolore lancinante esplode nella tua gamba sinistra, strappandoti un grido dalle labbra. Abbassi rapidamente lo sguardo e vedi che una freccia Vazhag ha

raggiunto il suo obiettivo: la punta affilata ti ha trapassato la coscia da parte a parte (perdi 5 punti di Resistenza).

Fai ricorso alle tue capacità curative per calmare il dolore, abbassi la mano, stacchi la punta della freccia dall'asta e poi, molto lentamente, sfili l'asta dalla carne e la lasci cadere nella sala.

Un'ondata di nausea ti serra lo stomaco, mentre brividi violenti ti scuotono da capo a piedi; ma fortunatamente è un malessere che passa in fretta. Con l'aiuto della tua determinazione e delle tue facoltà della medicina, ti costringi a riprendere la salita verso la manovella.

Vai al **103**.

232

La tua freccia manca il bersaglio, passa sopra la spalla del druido e si pianta nel tronco di un albero, dando così al tuo avversario il tempo di scappare lungo il sentiero che si inoltra nella foresta. Imprecando contro la tua sfortuna, attraversi di corsa la radura e dai inizio all'inseguimento.

Sei sul sentiero da meno di un miglio quando i tuoi sensi percepiscono un pericolo non molto lontano. Il druido è riuscito a raggiungere un'altra pattuglia di Vazhag condotta da altri sei druidi, e quindi molto più numerosa della sua scorta. Egli li informa della tua presenza, e i tuoi avversari, con l'aiuto delle loro maligne arti magiche, fanno sì che le piante del sottobosco si sollevino per serrarsi attorno al tuo corpo e tenerti prigioniero. Grazie alle tue abilità riesci a liberarti dall'intrico di rovi e rampicanti, ma non prima che i druidi siano riusciti a fare arrivare dei rinforzi da Mogaruith.

I tuoi avversari ti attaccano senza pietà. Tu ti opponi coraggiosamente alle loro arti magiche, ma l'unione dei loro poteri costituisce una forza maligna di tale entità che nemmeno un Grande Maestro Ramas è in grado di resistervi. Con il nome degli dei che hai sempre servito e quello del tuo amato paese per cui hai sempre combattuto sulle labbra, vai coraggiosamente incontro alla morte qui, nella Foresta di Ruel.

233

Attraversare il ponte levatoio annerito dal tempo in direzione della torre di guardia, piena di archi e con la punta aguzza, è un'esperienza davvero snervante. Ti sembra quasi di camminare su un'enorme lingua nera verso la fauce spalancata di qualche dragone gigantesco. Da entrambi i lati del ponte, l'acqua stagnante del fossato manda dei vapori nauseabondi che riempiono le tue narici di un terribile puzzo dolciastro, ti opprimono i polmoni e ti annebbiano la vista. Fai ricorso alle tue abilità Ramastan, e la vista ti si schiarisce; ciò nonostante, il panorama che vedi davanti a te non è affatto invitante.

Giunto alla torre, vieni fermato da una truppa di guardie Vazhag, le quali fissano il tuo compagno con disgusto fin troppo evidente. Servendoti delle Arti Ramastan del Controllo Animale e dell'Interpretazione per rendere ancora più credibile il tuo travestimen-

to, li informi che sei venuto per consegnare lo zombi a Fratello Croumah, alla Sala dei Sacrifici. Le guardie si fanno immediatamente da parte, si inchinano con fare servizievole e ti lasciano entrare alla grande torre di guardia di Mogaruith.

Vai al **224**.



234

Inserisci la chiave dorata nella serratura e la giri in senso orario. Senti un leggero *click* e, mentre spingi, la parete scivola all'indietro e poi si sposta verso destra. Dietro questo pannello mobile vedi una stanzetta ben tenuta, con un gran numero di scansie allineate lungo le pareti e centinaia di bottigliette ben sistemate, tappate ed etichettate.

Le fiaschette contengono ogni tipo di sostanza immaginabile, dalla polvere più inutile e insignificante, all'oro più prezioso, all'erba più ricercata. Cerchi tra le scansie e tiri giù una mezza dozzina di fiaschette di cui riconosci i contenuti:

Pozione di Vigorilla (a sufficienza per 5 dosi): restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo un combattimento.

Alether (a sufficienza per 4 dosi): aumenta la Combattività di 2 punti per la durata di un solo scontro.

Gallowbrush (a sufficienza per 2 dosi): induce a dormire per 10 ore e fa perdere 2 punti di Resistenza per dose.

Sabito (a sufficienza per 2 dosi): permette di respirare sott'acqua.

Laumwort (a sufficienza per 3 dosi): restituisce 2 punti di Resistenza se ingerito dopo un combattimento.

Oede (a sufficienza per 1 dose): molto rara e preziosa. Dotata di molte proprietà curative. In grado di curare malattie molto gravi.

Se decidi di prendere una o più fiaschette, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra. Tutte le fiaschette sono Oggetti dello Zaino.

Oltre la porta segreta da cui sei entrato vedi che c'è uno stretto passaggio che porta fuori dalla stanza.

Se decidi di lasciare la stanza e prendere questo passaggio, vai al **214**.

Se invece preferisci andartene attraverso la porta segreta e tornare fino al passaggio di ovest, vai al **271**.

235

La tua freccia colpisce il druido in mezzo alla schiena e la punta si conficca nel suo cuore malvagio. La creatura compie ancora qualche passo, poi solleva le braccia ed emette un ultimo grido di morte prima di crollare a terra tra i cespugli.

Corri verso il cadavere del druido e, non appena lo raggiungi, vedi comparire la pattuglia di Vazhag, evidentemente allarmati dal grido di morte del loro comandante. Nell'attimo in cui ti vedono, ritto in piedi sopra il corpo del loro capo come un cacciatore accanto alla sua preda, i Vazhag perdono il controllo: abbassano le armi e incominciano a indietreggiare. Poi si fanno prendere dal panico, si voltano e scappano tra gli alberi, lasciandoti da solo con il cadavere del druido steso ai tuoi piedi.

La curiosità ti spinge a togliere la maschera verde per guardare in viso questo servitore del male. È un viso orrendo, sfigurato dalla malattia, di forma umana ma privo di qualsiasi traccia di umanità. Con riluttanza esamini il cadavere e scopri i seguenti oggetti:

Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
Maschera Cenerese
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra.

Le tue abilità Ramas ti dicono che la bacchetta d'oro non possiede più le sue facoltà magiche: il suo potere distruttivo è svanito nell'attimo in cui la creatura che se ne serviva ha tratto il suo ultimo respiro. Ti chini a toglierla dalla stretta del druido morto ma, non appena le tue dita la toccano, la bacchetta si disintegra in una polvere sottile e puzzolente.

Manca circa un'ora al crepuscolo. Ti allontani dalla radura passando attraverso l'apertura e ti affretti lungo il sentiero coperto di fango.

Vai al **10**.

236

Le tue potenti difese psichiche ti proteggono da quella specie di radar mentale che passa attraverso il tuo corpo. La luce, riflettendosi sulla Maschera Cenerese che indossi, attiva un sensore nella porta che, man mano che avanzi, comincia lentamente ad aprirsi.

Vai al **150**.

237

Cominci a rincorrere il druido in fuga e lo raggiungi dopo nemmeno venti metri. In un ultimo, disperato tentativo di resisterti, il druido indirizza contro di te un altro fascio di energia ma, grazie ai tuoi rapidi riflessi, riesci a evitare il suo attacco. Con un pugno ben assestato gli fai volar via la bacchetta dalle mani e devii il fascio di energia verso gli alberi circostanti. Imprecando contro di te, il Cenerese sfodera un pugnale e lo lancia contro il tuo cuore.

Druido Cenerese:
Combattività 28 — Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **53**.



(fig. 15) Nella fossa dorme una creatura simile a un cane

238 *(fig. 15)*

Tiri la pesante tenda ammuffita di velluto e subito uno sgradevole odore di corpi in decomposizione assale i tuoi sensi. Dietro la tenda vedi uno stretto passaggio che, per mezzo di una scala di legno, scende fino a una fossa circolare immersa nel buio. Ti avvicini con cautela al bordo della fossa e guardi in basso. Sul fondo, a circa tre metri di profondità, vedi un'enorme creatura simile a un cane addormentata su un letto di paglia. Ha il pelo lucido e nerissimo e delle grandi fauci da coccodrillo. È un animale molto muscoloso, anche se il corpo potente è segnato da cicatrici e da bolle causate dal virus della pestilenza.

Un pallido raggio di sole, proveniente da un foro del soffitto di roccia, scende dritto nella fossa. Incuriosito, guardi in alto e vedi un mucchio di foglie verde scuro che coprono parzialmente l'entrata del foro. Guardi quell'apertura con maggior attenzione e giungi alla conclusione che essa deve sbucare da qualche parte ai piedi delle Montagne Skardos, sul lato orientale.

Se vuoi tentare l'arrampicata del pozzo e scappare fuori di lì, vai al **336**.

Se invece decidi di non tentare l'arrampicata, puoi voltarti e allontanarti dalla fossa andando al **165**.

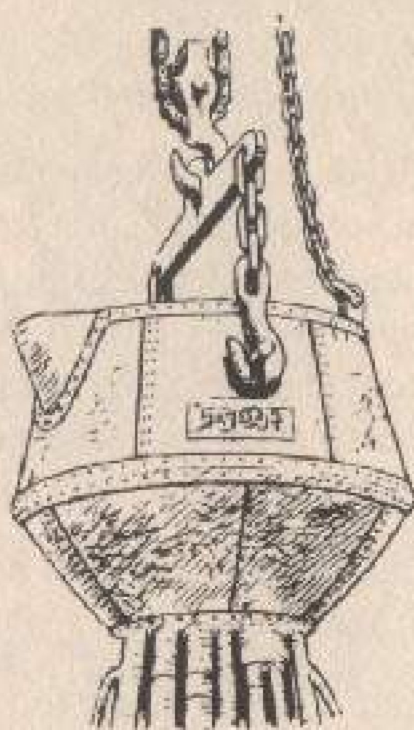
239

Entri in una piccola sala nella quale regna un puzzo nauseabondo, illuminata da un'unica candela infissa in uno sgabello di legno a tre gambe. In un angolo della stanza vedi un giaciglio con un materasso di paglia e vicino al giaciglio un comodino con dei cassetti. Vedi poi, su uno scaffale infisso nella parete, tre piatti rotti,

un pezzo di formaggio ormai ammuffito, un po' di carne secca, del pane e una bottiglia di acqua scura (in tutto, cibo a sufficienza per 1 Pasto).

Apri i cassetti e trovi un assortimento di abiti infestati dalle pulci e una Chiave di Rame. Se decidi di prendere la Chiave, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra. Sicuro di non aver trascurato nessun particolare, lasci la stanza e scendi le scale alla fine del tunnel.

Vai al **347**.



240

Tiri la leva e ti volti per avvicinarti alla sala del trono. Senti un basso rombo, e il portale metallico scivola lentamente rivelando il dominio privato dell'Arcidruido Cadak.

La stanza è un po' più grande dell'anticamera, ma gli arredi e le decorazioni sono estremamente lussuosi. I mobili hanno intagli ornamentali dipinti in oro e incastonati di pietre preziose, mentre favolosi arazzi e dipinti di gran valore adornano le pareti. Al centro della sala si trova una grande poltrona nera, scolpita appositamente per incutere timore e indurre le creature demoniache a rendere omaggio al Cenerese. Dal soffitto pendono delle sfere luminose; esse inondano tutta la sala di una luce multicolore che muta continuamente tonalità e gradazione.

Anche se i tuoi occhi e i tuoi sensi Ramas ti dicono che la stanza è vuota, esiti a oltrepassare la soglia. Un odore di pura malvagità fuoriesce da quel luogo, investendoti come una marea invisibile che cerca di sommergere e corrompere ogni cosa. Respingendo il senso di nausea, ti costringi a oltrepassare la soglia e a esaminare la stanza, prima che il legittimo proprietario vi ritorni.

Di tutti gli oggetti preziosi che adornano la camera, tre in particolare attirano la tua attenzione: il primo è una grande sfera di cristallo, posata su un tavolo accanto alla poltrona; il secondo è un arazzo, il più grande di tutti, appeso alla parete di fronte alla porta; il terzo è una statuetta d'oro che si trova su una scansia alla tua sinistra.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **173**.

Altrimenti, vai al **338**.

241

Trai un profondo respiro, fissi gli occhi sulla saracinesca che sta scendendo e imbocchi di corsa la porta, attraversando più in fretta che puoi la torre di guardia. La pesante saracinesca si trova a meno di un metro dal

terreno quando oltrepassi l'arco della torre. Ti tuffi disperatamente verso l'apertura, che si sta restringendo sempre di più, e rotoli su te stesso nella speranza di non venire schiacciato dalla pesantissima struttura in ferro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 25 o più, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **321**.
Se va da 4 in poi, vai al **147**.

242

Per circa un'ora segui il sentiero tortuoso che si inoltra in mezzo agli alberi della foresta maledetta. Mentre ti fai strada in mezzo al fango e all'intrico di rami, hai l'impressione di essere osservato da mille occhi malevoli. Cerchi di ignorarli, anche perché i tuoi sviluppatissimi sensi ti comunicano che essi non costituiscono una minaccia immediata per la tua vita: appartengono infatti ad animali dotati di scarsa intelligenza e ancor più scarso coraggio, che mai oserebbero attaccarti.

Il sentiero si inerpica su per una collina, e poi ridiscende verso il fondo di una valle avvolta dalla nebbia. Qui vedi qualcosa che ti spinge a fermare i tuoi passi.

Un po' più in là, sempre lungo il sentiero, vedi un teschio coperto di erbacce, la bocca spalancata in un urlo disperato e silenzioso; accanto al teschio vedi due scheletri, sepolti per metà in un cespuglio di rovi e con ancora addosso una cotta ormai ridotta a brandelli. Malgrado la fitta nebbia, vedi anche delle armi spezzate e coperte di ruggine e, qualche metro più avanti, i lugubri resti di un cavallo da battaglia sulla groppa del quale è ancora accasciato lo scheletro del cavaliere che lo montava. Ti stai dirigendo verso il cavallo quando un suono ti fa voltare verso est: è qualcosa di molto simile a un acuto squittio, e proviene dalla densa vegetazione del sottobosco.

Abbandoni il sentiero e ti inoltri nel groviglio di rami e foglie; poi, con grande cautela, avanzi verso il punto da cui hai sentito provenire il suono. All'improvviso, vedi muoversi qualcosa: corri a nasconderti dietro un grosso ramo coperto di spine, estrai la tua arma e rimani in attesa.

Un gruppo di creature, simili a dei grossi ratti e alte come un giovane Sommerliano, sta avanzando in fila indiana lungo il sentiero. Le creature portano armi rozze e arrugginite e indossano degli abiti ormai ridotti a brandelli che una volta devono essere appartenuti a soldati umani; i tuoi sensi percepiscono immediatamente il forte puzzo di malattia e di decomposizione che le accompagna. Senza alcun dubbio sono dei Vazhag, la vile razza guerriera al servizio dei Ceneresi di cui ti ha parlato Lord Rimoah. Protetto dalle tue innate facoltà Ramastan, osservi in silenzio gli uomini-ratto passare a pochi centimetri dal tuo nascondiglio e scomparire tra il folto degli alberi. Una volta che il rumore dei loro passi è svanito del tutto, rinfoderi l'arma e riprendi il cammino lungo il sentiero che porta a Mogaruith.

Vai al **206**.

243

Hai percorso un po' più di metà della parete quando senti salire dalla fossa un sinistro grugnito. Svegliata dai sassolini e dalla polvere caduta, l'enorme creatura canina si è levata sulle zampe e ti sta fissando con occhi feroci e iniettati di sangue, la grande testa rovesciata all'indietro. La creatura emette un ringhio rabbioso, poi con agilità insospettabile in un essere delle sue dimensioni balza fuori dalla fossa e comincia ad arrampicarsi su per la parete di roccia. Riprendi a salire con rinnovata energia nel tentativo di raggiungere l'apertura prima che la bestia ti sia addosso.

Sei a meno di tre metri dal foro quando le fauci affilate della bestia si chiudono attorno alle tue gambe. Un dolore lancinante ti esplode nei polpacci, facendoti gridare per lo shock e la paura: perdi 4 punti di Resistenza.

Porti rapidamente le gambe ferite all'altezza del petto prima che l'animale abbia il tempo di azzannare ancora. Vedi l'enorme bocca piena di zanne aprirsi e chiudersi nell'aria, la bava insanguinata schizzare tutt'attorno, e capisci che non ti è possibile sfuggirle: devi assolutamente uscire da quel luogo tutto intero, perciò non ti resta che combattere contro la belva feroce fino alla morte.

Agarashi della fossa:
Combattività 34 Resistenza 38

A causa della posizione precaria in cui ti trovi, devi ridurre di 6 punti la tua Combattività per la durata di questo combattimento. Se l'arma che stai usando è uno Spadone, una Lancia o un'Asta, riduci la tua Combattività di altri 3 punti. La creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico; soltanto il Raggio Ramas è in grado di nuocerle.

Se vinci questo combattimento, vai al **24**.

244

Avanzi con cautela verso quel tenue scintillio. Il tunnel comincia a salire lentamente, e dopo un po' si apre in una vasta caverna. Vedi che lo scintillio è provocato da una fila di enormi lumi, appesi a catene infisse nel grande soffitto a volta della caverna. La loro calda luce ambrata si riflette sulla fredda e scura superficie di un lago.

Dapprima hai l'impressione che non vi sia alcun modo per attraversare il lago ma, non appena raggiungi l'estremità del tunnel, scorgi uno spuntone di roccia e, sulla sponda opposta del lago, un ponte levatoio sollevato. A pochi metri da dove ti trovi, accanto alla piattaforma su cui viene fatto posare il ponte quando viene calato, si trova una grande gabbia di ferro piena di creature simili a rane giganti: sono gli Tzarg di cui ti ha parlato Lord Rimoah, esseri allevati dai Ceneresi e da essi impiegati come guide nelle paludi di Caron. Un paio di Vazhag si divertono a stuzzicare gli Tzarg punzecchiandoli attraverso le sbarre arrugginite della gabbia con dei bastoni appuntiti.

Dopo un po' i due Vazhag si stancano di quel crudele passatempo: buttano in acqua i bastoni di legno e si siedono sul fango in riva al lago. Il più grosso dei due estrae da una sacca un pezzo di carne putrida e piena di vermi, e comincia a divorarla con gusto, quasi subito imitato dal compagno. A giudicare dai grugniti

che emettono, anche gli Tzarg devono essere molto affamati, ma i due Vazhag non prestano loro alcuna attenzione, e continuano a divorare famelicamente il loro cibo disgustoso.

Vai al **41**.

245

I rampicanti coperti di spine ti stringono in un abbraccio mortale. Con la crudele risata di Cadak che ti risuona nelle orecchie, cerchi disperatamente di liberarti prima che le mani del suo demoniaco servitore Exterminus si chiudano attorno alla tua gola.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas o del Magi-Magic, aggiungi 3 al numero che hai estratto (se possiedi entrambe queste Arti Superiori, aggiungi 7). Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è più di 16, aggiungi ancora 1 punto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **166**.
Se è 7 o più, vai al **73**.

246

Con i polmoni che stanno per scoppiarti per la mancanza d'ossigeno, ti spingi verso il pallido riflesso di luce azzurrina ed emergi con impeto alla superficie, tossendo e sputando come un pesce preso in una rete. Ingoi avidamente le boccate d'aria fresca mentre allo stesso tempo ti guardi attorno per capire dove ti trovi. Vedi una sala con il soffitto a volta, piccola rispetto a quella da cui sei appena scappato, ma ugualmente di notevoli dimensioni. Qui non vi sono spiagge, soltanto pareti di roccia; alla tua sinistra, però, vedi una stretta sporgenza di pietra liscia, e a bracciate decise ti dirigi verso di essa. Mentre esci dall'acqua, vedi qual era la fonte della luce che ti ha guidato fin qui: proprio sopra la sporgenza c'è un camino naturale che sale fino al soffitto; in cima al camino vedi risplendere il debole riflesso di una lanterna. Il camino è grezzo e pieno di crepe e, per uno della tua esperienza, arrampicarsi su quella parete non è affatto un'impresa difficile.

Dopo una decina di minuti raggiungi il collo del camino; metti fuori la testa e ti ritrovi a fissare il pavimento di un corridoio. La luce che avevi intravisto di sotto proviene da una fila di lampade a olio che pendono dal soffitto del tunnel. Senti che non molto lontano vi sono dei Vazhag, e decidi di aspettare per un po' nel caso la pattuglia passi proprio di lì.

Durante l'attesa, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **94**.

247

Le due figure abbassano gli occhi al loro raccapricciante esperimento e scuotono tristemente il capo. Mentre li osservi, lo Sloat incatenato viene percorso da un violento brivido e poi ritorna immobile. Una delle figure incappucciate si china a ispezionare il cuore scoperto della creatura. La senti mormorare parole di disappunto: ancora una volta, il loro esperimento è fallito.

I due si asciugano sulle tuniche le mani sporche di

sangue, poi escono dal laboratorio e chiudono la porta a chiave. I tuoi sensi ti comunicano che ora il laboratorio è deserto, perciò ne approfitti per ispezionarlo. Percorri anche le sette o otto anticamere più piccole, ma non trovi assolutamente niente che assomigli a una coltivazione di virus. L'ottava anticamera, la cui porta è sbarrata e chiusa da un grosso lucchetto, è l'unica parte del laboratorio che non hai ispezionato.

La porta principale è stata chiusa a chiave, ma nel corso della tua ricerca hai trovato un'altra uscita.

Se decidi di lasciare il laboratorio attraverso quest'uscita, vai al **333**.
Se invece decidi di esaminare l'ottava anticamera, vai al **131**.

248

Spingendo con tutte le tue forze, fai leva servendoti della tua arma nel disperato tentativo di sbalzare la pesante catena dalla sua montatura. Poi senti un forte schianto: il gancio di supporto ha ceduto, la pesante massa del calderone si stacca, e la catena si attorciglia su se stessa come un serpente infuriato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 0 o 1, vai al **294**.
Se va da 2 a 5, vai al **191**.
Se va da 6 a 9, vai al **105**.

249

Fai ricorso alla tua arte della Difesa per proteggerti dagli effetti dell'acido corrosivo. Nei punti in cui le gocce l'hanno toccata, la tua pelle emana una potente sostanza alcalina che neutralizza immediatamente l'effetto dell'acido. Il dolore sparisce rapidamente, cosicché tu sei in grado di riprendere il cammino lungo il tunnel e di metterti in salvo da quella pioggia di gocce micidiali.

Raggiungi la lontana scalinata e ti fermi a tagliare le parti del mantello e della tunica corrose dall'acido. Noti con grande disappunto che sul tuo Zaino vi è un foro di considerevoli dimensioni e, quando controlli il contenuto, scopri che due degli oggetti che portavi sono stati irrecuperabilmente danneggiati (cancella dal tuo Registro di Guerra gli Oggetti dello Zaino che avevi annotato al secondo e al quarto posto della tua lista).

Per proseguire, vai al **28**.



250

La tua freccia colpisce il druido in mezzo alla schiena, e la punta gli penetra dritta nel cuore. Il Cenerese avanza ancora di qualche passo, poi solleva le braccia ed emette un ultimo grido di morte, prima di crollare in mezzo ai cespugli di rovi.

La curiosità ti spinge a togliere la maschera verde per guardare in viso questo servitore del male. È un viso orrendo, sfigurato dalla malattia, di forma umana ma

privo di qualsiasi traccia di umanità. Con riluttanza esamini il cadavere e scopri i seguenti oggetti:

Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
Maschera Cenerese
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra.

Le tue Abilità Ramas ti dicono che la bacchetta d'oro non possiede più le sue facoltà magiche: il suo potere distruttivo è svanito nell'attimo in cui la creatura che se ne serviva ha tratto il suo ultimo respiro. Ti chini a toglierla dalla stretta del druido morto, ma non appena le tue dita la toccano, la bacchetta si disintegra in una polvere fine e puzzolente.

Manca circa un'ora al crepuscolo. Ti allontani dalla radura passando attraverso l'apertura e ti affretti lungo il sentiero coperto di fango.

Vai al **10**.

251

Nel disperato tentativo di impedire alla creatura di suonare l'allarme, estrai la tua arma e la scagli contro la sua testa calva.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 4 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **69**.
Se va da 7 in poi, vai al **197**.

252

A poco a poco il fumo causato dall'esplosione si dirada: là dove pochi secondi prima si trovava il lucchetto, ora vedi un varco annerito e coperto di cenere. Dai un calcio alla porta, la quale, con un acuto cigolio, si apre permettendoti di accedere alla sala retrostante.

Purtroppo il boato dell'esplosione non è passato del tutto inosservato: ti precipiti dentro la sala, e subito ti ritrovi faccia a faccia con la creatura destata dal rumore dell'esplosivo.

Vai al **120**.

253

Esamini da capo a piedi il cadavere del druido e scopri i seguenti oggetti:

Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)
Fiasca di Bacche Nere

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **58**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **306**.

254

In un gesto di trionfo, calpesti i cadaveri dei cani da guerra che hai appena ucciso e avanzi verso i loro padroni. L'espressione minacciosa del tuo viso chiazzato di sangue basta a far crollare i nervi già tesi delle

sentinelle Vazhag, soprattutto ora che le loro feroci bestie giacciono a terra prive di vite. Impauriti e sciocati, gli uomini-ratto indietreggiano e ti lasciano scappare senza opporre resistenza.

Per qualche attimo, non appena metti piede fuori dalla grotta, rimani accecato dalla luce di prima mattina che illumina le colline circostanti ma, man mano che prosegui lungo il sentiero e che ti allontani dalle caverne, i tuoi occhi si abituano ai raggi del sole e riesci a vedere una grande foresta, una distesa color verde scuro dalla quale si irradia un'inconfondibile aura di malvagità: è senza dubbio la Foresta di Ruel.

Ti fermi dietro un gruppo di massi per riprendere fiato: l'area circostante sembra completamente deserta. Vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia che spezza il verde fitto di quella foresta dall'aspetto così poco rassicurante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.

255

Attraversi di corsa il labirinto di corridoi e tunnel, sali rampe di scale e oltrepassi sale e stanzette sporche e puzzolenti. Più di una volta l'arrivo di una pattuglia di Vazhag ti costringe a nasconderti ma, grazie alla tua intelligenza e alle tue abilità di mimetizzazione, riesci a non farti scoprire.

Infine, raggiungi una sala con un ampio colonnato che si trova a livello di superficie; ti nascondi fino a quando non vedi che la costa è deserta. La luce del sole entra attraverso la porta e, dal tuo nascondiglio, riesci a vedere la torre di guardia. Le tue speranze salgono nel momento in cui noti che la torre è deserta e che il ponte levatoio è abbassato: ti viene la tentazione di scappare da Mogaruith passando direttamente per la torre e poi attraverso il ponte.

Improvvisamente senti suonare un'altra campana; il suo suono si mescola a quello tuttora persistente dell'allarme: viene dalla torre, e segnala che la saracinesca sta per essere abbassata.

Se decidi di correre più in fretta che puoi verso la torre per tentare di attraversare il ponte prima che la saracinesca blocchi del tutto l'uscita, vai al **241**.

Se invece decidi di cercare un altro modo per scappare da Mogaruith, vai al **168**.

256

"Come osi farmi perdere tempo con queste stupide formalità?!" esclami in tono sdegnato e, con il palmo della mano, spingi il Vazhag da parte. La creatura grugnisce e solleva la lancia in un gesto di difesa. "Se mi trattieni qui un attimo di più, farò in modo che tu venga fatto bollire nel tuo stesso grasso. Lasciami passare!" ingiungi seccamente.

Il tono minaccioso della tua voce sortisce il suo effetto. La baldanza dell'uomo-ratto scompare come d'incanto, e la creatura si fa nervosamente da parte, abbassando la lancia mentre avanzi verso di lui. Proprio in quel momento una colonna di Vazhag e un carro

carico di armi arrivano contemporaneamente nei pressi dell'arcata, bloccandone completamente l'accesso. C'è un po' di caos, ma l'attimo di confusione va tutto a tuo vantaggio. Ti intrufoli rapidamente in mezzo alla folla, oltrepassi il posto di guardia e, una volta di là, noti che numerose altre entrate punteggiano le mura della piazza. Una in particolare attira la tua attenzione: una scala che sale fino ad un portale collocato alla base della cittadella.

Ti stai avvicinando a quell'entrata quando, improvvisamente, vedi tre druidi Ceneresi uscire, uno dietro l'altro, da una stradina laterale e venire verso di te. Per evitarli, sei costretto a nasconderti in un vano buio che si trova lì vicino.

Vai al **98**.

257

Messo in guardia dai tuoi potenti sensi, riesci a evitare gli esseri striscianti tuffandoti nel terreno morbido e umido della foresta e rotolando su te stesso. Nel rialzarti, fissi con maggior attenzione quegli strani rampicanti e, improvvisamente, ti rendi conto che non sono affatto delle piante: sono parti del corpo di una creatura che si nasconde nell'intrico di rami sovrastanti, tentacoli che, confondendosi con la vegetazione, contribuiscono a mimetizzarla con l'ambiente naturale.

D'un tratto, un'altra massa di viticci scende e si allarga a tastare la zona circostante, nel tentativo di localizzare la tua posizione. Una di quelle lunghe dita striscianti passa sul tuo piede, e subito le altre si spostano veloci verso di te, come un branco di anguille affamate. Sollevi l'arma e poi l'abbassi con forza, falciando di netto un considerevole numero di tentacoli. Mentre una disgustosa sostanza sanguinolenta sprizza dalle estremità mozzate, senti un ruggito di dolore provenire dal groviglio di rami sopra la tua testa. Ancora una volta, altri tentacoli scendono a tastare il terreno in cerca del tuo corpo, solo che questa volta non sono più morbidi e fibrosi, ma rigidi e coperti di affilatissime spine.

La massa strisciante si muove rapida verso la tua gola. Tu continui disperatamente ad abbassare l'arma, e i tuoi colpi hanno un effetto devastante. Ma i tentacoli continuano a calarsi dai rami sopra la tua testa, e sembrano sempre più numerosi.

Se desideri evitare questa creatura, vai al **180**.

Se invece preferisci rimanere e affrontarla, vai al **202**.

258

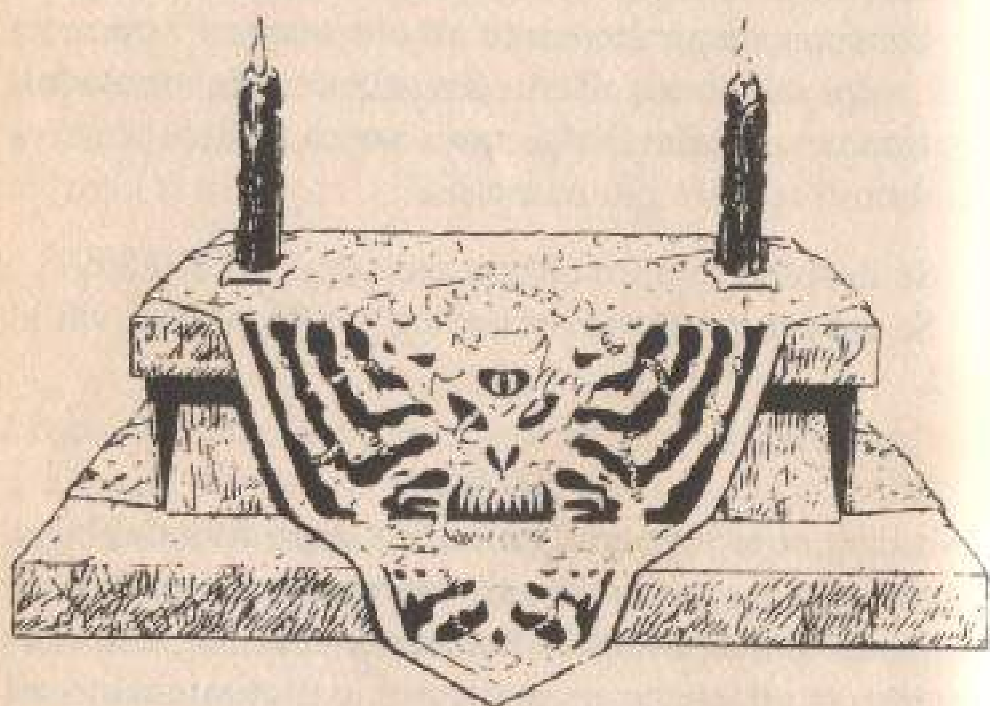
I Vazhag si stringono l'un l'altro sulla riva del lago, ringhiando e squittendo animatamente, e aspettano il momento più adatto per attaccare. Ad un segnale convenuto, si allargano in semicerchio e cominciano ad avanzare verso di te, emettendo imprecazioni incomprensibili. Poi uno di loro scaglia la sua lancia contro il tuo petto. Pari il colpo senza difficoltà e afferri l'arma quando è ancora in volo; un attimo dopo la rivolgi verso i tuoi assalitori, prendi la mira e, con precisione mortale, la scagli contro il suo proprietario: la lama arrugginita gli si conficca nel petto all'altezza del cuore.

Il Vazhag emette un grido strozzato e crolla a terra in

mezzo al fango, la lancia ancora conficcata nel petto. Gli altri Vazhag indietreggiano impauriti e scioccati dalla facilità con cui ti sei liberato del loro compagno. Ma un grido irato del druido, che si trova ancora sul ponte levatoio, li costringe a reagire: egli ordina loro di ucciderti, e i Vazhag si preparano ad attaccarti.

Pattuglia di Vazhag:
Combattività 32 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **288**.



259

L'intensa concentrazione di male che ammorbava la stanza è ora svanita. Chiudi gli occhi per dare alle tue facoltà Ramas della Divinazione qualche secondo di tempo per analizzare i residui psichici ancora presenti nel punto in cui Exterminus è scomparso. Delle visioni si materializzano nella tua mente, e quando infine riesci a penetrare il segreto celato nella sfera di cristallo il sangue ti si gela nelle vene.

La sfera non era un oggetto di questo mondo; era stata creata nella Pianura delle Tenebre, il regno di Naar, Re di tutto ciò che è Male. Attraverso di essa il Re delle Tenebre manteneva un diretto contatto con l'Arcidruido Cadak, facendo sì che egli portasse a termine i suoi piani di vendetta. La distruzione della sfera ha liberato il tuo mondo da un marchingegno terribile, un canale attraverso il quale il Male concentrato di Naar era libero di fluire e dilagare senza argini.

Apri gli occhi, e una sensazione di benessere riscalda i tuoi sensi, come se ti fossi appena destato da un sonno ristoratore (recuperi 8 punti di Resistenza). Un rumore improvviso ti fa voltare verso l'arazzo dal quale era uscito Exterminus: la tela si sta sgretolando sotto i tuoi occhi e, man mano che i pezzi di stoffa cadono a terra, nel punto in cui si trovava l'arazzo compare un portale di ferro. Oltre al portale vedi qualcosa che riaccende le tue speranze di successo per questa pericolosa missione.

Vai al **50**.

260

Banedon ordina al suo equipaggio di fare rotta verso Palmyrion. Poi, mentre il rumore dei motori si fa sempre più forte, ti fa entrare nella sua cabina, dove una tavola dall'aspetto invitante è stata allestita in tuo onore. Lo *Skyrider* sale rapidamente in un cielo senza luna e si dirige verso sud, attraversando le foreste che si trovano nel cuore di Sommerlund. Nel frattempo, cerchi di goderti la compagnia del tuo amico e l'ottimo cibo che ti viene offerto, sforzandoti di non pensare alla pericolosa missione che stai per intraprendere.

Parli con Banedon dei tempi trascorsi a bordo dello *Skyrider*, e ricordi con lui le avventure e i pericoli che avete affrontato insieme nelle lontane terre di Anari e di Vassagonia.

Qualche ora dopo, quando la vostra traversata sta per concludersi, la conversazione volge alla missione che stai per intraprendere. Banedon ti dice che la vostra destinazione è Holona, una delle città di Palmyrion; lì la tua guida, il capitano Cearmaine, sta pazientemente aspettando il vostro arrivo. Il nome del capitano non ti è nuovo; infatti, più volte ti è stato raccontato delle imprese da lui compiute durante la guerra nel Regno delle Tenebre, del gran numero di battaglie vinte e dei riconoscimenti tributatigli da molte delle Terre Libere. Devi proprio ammettere che Lord Rimoah ha organizzato le cose al meglio: in tutto il Magnamund centrale, non avresti potuto trovare una guida migliore del capitano Cearmaine.

Un'ora dopo la mezzanotte, lo *Skyrider* sorvola le acque scintillanti del Fiume Reloni e atterra sul tetto di Canatarium, il più grande degli otto municipi di Holona. Qui venite accolti dal capitano, un uomo sul cui fiero viso sono visibili i segni delle molte battaglie combattute. Il capitano ti tende la mano in un gesto di amicizia, e tu rimani scioccato quando, nello stringergliela, ti rendi che è di acciaio.

"Un ricordino della Battaglia di Vellino" spiega il capitano, sollevando l'arto artificiale in modo che tu possa vederlo alla luce dei fari dello *Skyrider*. "Ahimè, quella originale mi è stata mozzata da un'ascia Drakkar".

Il capitano Cearmaine vuole partire da Holona prima dell'alba. La sua carrozza ti aspetta per portarti verso sud, al comando di Stonewatch, una fortificazione militare dalla quale è possibile vedere la Foresta di Ruel. Prima che tu te ne vada, Banedon ti augura buona fortuna nell'impresa. Assieme al suo equipaggio, egli attenderà il tuo ritorno a Holona, e poi, a missione compiuta, tornerete insieme a Sommerlund. Saluti il tuo amico con un abbraccio caloroso, poi ti sistemi nella comoda carrozza del capitano.

Adagiato tra i morbidi cuscini, mentre la carrozza segue la pista che si snoda per circa duecento chilometri in mezzo a vasti prati della regione, ti abbandoni per le quattro ore successive a un piacevole sonno senza sogni. Quando apri gli occhi, la pallida luce dell'alba sta cominciando a illuminare la pianura di Palmyrion, mentre il corno di una sentinella annuncia da lontano il vostro arrivo a Stonewatch. Una compagnia di soldati a cavallo che indossano la stessa divisa del capitano - una leggera armatura di maglia di ferro e una morbida tunica a scacchi blu e rossi - esce dall'avamposto a incontrare la vostra carrozza. Il capitano risponde al loro saluto e, con orgoglio, guarda la pattuglia cambiare formazione e prepararsi a scortare la vettura oltre il robusto cancello dell'avamposto militare. Passato il cancello, vi ritrovate in una piazza che, malgrado l'ora presta, risuona già dei passi di marcia dei soldati e degli ordini dei comandanti. Vi fermate nei pressi di una torre di guardia nella quale il capitano ti fa entrare per poi scortarti fino ai suoi quartieri di comando, che si trovano ai piani superiori.

Trascorri la giornata in sua compagnia e, nell'attesa

che scenda la notte, discuti con lui di come avvicinarti a Mogaruith. Dopo un attento esame della sua mappa, il capitano ti propone due possibili percorsi per raggiungere la roccaforte Cenerese. Il modo più diretto, più breve - ma anche più pericoloso - è quello di entrare nella Foresta di Ruel e poi viaggiare verso est. Ti vengono in mente le notizie riferite da Lord Rimoah sulle creature che abitano quella foresta, e senti un brivido gelido correrti lungo la schiena. In alternativa, puoi viaggiare verso sud, fino ai Monti Skardos, e penetrare in uno dei molti passaggi sotterranei che attraversano quella catena montuosa. Se riesci a raggiungere il Sentiero di Skardos, la via segreta attraverso la quale i Ceneresi entrano ed escono dal loro regno, non dovresti avere problemi a seguirlo fino a Mogaruith. Consulta la mappa all'inizio del libro prima di prendere la tua decisione.

Se decidi di entrare a Mogaruith attraverso la Foresta di Ruel, vai al **228**.

Se invece preferisci attraversare i Monti Skardos, vai al **309**.

261

Fai ricorso alla tua arte Ramastan della Difesa e ti concentri sul lucchetto. Cerchi di costringere il meccanismo ad aprirsi ma, con tua sorpresa, vedi che è protetto da un incantesimo magico.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **330**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **92**.

262

Ti sposti al centro della sala e sfoderi la tua arma, preparandoti ad affrontare la pattuglia di Vazhag che si sta avvicinando. Uno Tzarg è la prima cosa che vedi: è legato a una catena e preme il largo muso, simile a quello di una rana gigante, contro i gradini di pietra. Avanza goffamente giù per la scala, fiutando il pavimento come un segugio che segua le tracce della preda.

Otto guerrieri Vazhag, armati di spade e di mazze, seguono lo Tzarg da vicino. Nell'attimo in cui ti vedono, essi lanciano squittii di crudele soddisfazione e si allargano nel tentativo di aggirarti, mentre lo Tzarg, non più trattenuto dai suoi padroni, si allontana lento e goffo lungo un buio corridoio per evitare lo scontro che sta per cominciare.

Pattuglia di Vazhag:
Combattività 40 Resistenza 40

Non puoi evitare questo combattimento. I Vazhag ti attaccano simultaneamente, perciò devi affrontarli come se fossero un unico avversario.

Se vinci questo combattimento, vai all' **83**.

263

Con incredibile abilità tendi la mano in avanti e afferri la lama quando essa è a pochi centimetri dal tuo petto. Il Vazhag ti guarda attonito, paralizzato dallo shock per ciò che ha appena visto. Approfittando di quell'attimo di indecisione, rivolgi il pugnale contro il tuo avversario, prendi la mira, e lo scagli con forza. La lama sfreccia fulminea contro la testa dell'uomo-ratto,

il quale proprio all'ultimo momento si riprende e si scansa di lato.

Il coltello manca la testa del Vazhag per un soffio, rimbalza contro la parete con un rumore metallico, e cade a terra ai piedi del Vazhag, il quale si china rapidamente a raccoglierlo. Tu estrai l'arma e avanzi verso la creatura.

Vazhag grasso:

Combattività 18 — Resistenza 28

Se vinci questo combattimento, vai al **121**.



264

Sollevi la mano destra e cerchi di riportare alla mente la formula dell'incantesimo - la Mano di Fuoco - che ti è stato insegnato da Banedon. Cerchi di concentrare l'energia di quest'incantesimo sulla punta di tre dita. Senti una sensazione di calore molto forte che presto diventa insostenibile: perdi 2 punti di Resistenza.

A causa del forte dolore, sei tentato di interrompere l'incantesimo, ma resisti con determinazione e scagli il fuoco di origine magica contro la schiena del druido in fuga. Senti un crepitio simile a quello che fanno le foglie secche quando vengono bruciate; poi un fascio di luce blu esplode dalla punta delle tue dita e colpisce il Cenerese tra le scapole con la forza di una pesantissima incudine, facendolo cadere in mezzo ai cespugli di rovi.

Stordito e scioccato, il druido cerca con la mano la sua bacchetta d'oro e la trova subito. Ma, prima che egli abbia il tempo di usarla, tu attraversi di corsa la radura e, arma alla mano, lo finisci con un unico colpo. La curiosità ti spinge a togliere la maschera verde per guardare in viso questo servitore del male. È un viso orrendo, sfigurato dalla malattia, di forma umana ma privo di qualsiasi traccia di umanità. Con riluttanza esamini il cadavere e scopri i seguenti oggetti:

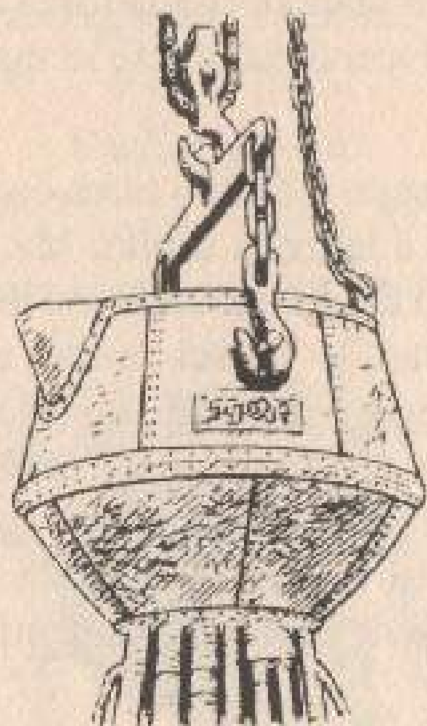
Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
Maschera Cenerese
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo **Registro di Guerra**.

Le tue abilità Ramas ti dicono che la bacchetta d'oro non possiede più le sue facoltà magiche: il suo potere distruttivo è svanito nell'attimo in cui la creatura che se ne serviva ha tratto il suo ultimo respiro. Ti chini a toglierla dalla stretta del druido morto ma, non appena le tue dita la toccano, la bacchetta si disintegra in una polvere sottile e puzzolente.

Manca circa un'ora al crepuscolo. Ti allontani dalla radura passando attraverso l'apertura e ti affretti lungo il sentiero coperto di fango.

Vai al **10**.



265

Per non correre il rischio di venire scoperto nel caso vi sia qualcuno in grado di percepire la tua presenza, fai ricorso alle tue arti della mimetizzazione e della difesa mentale.

Per qualche minuto non succede assolutamente nulla. Poi, proveniente da una scala a chiocciola che si trova alla tua sinistra, un altro druido entra nella cappella. È una figura alta e imponente, e indossa una tunica di raso blu bordata di velluto nero. Il nuovo venuto si avvia verso l'altare e una volta raggiuntolo si gira verso i fedeli lì riuniti che, nel frattempo, si sono alzati in piedi.

"Sedete pure, miei cari confratelli" ordina il druido con voce bassa e profonda. Ti viene il sospetto che sia l'Arcidruido Cadak, ma il modo in cui si rivolge ai presenti ti fa cambiare idea.

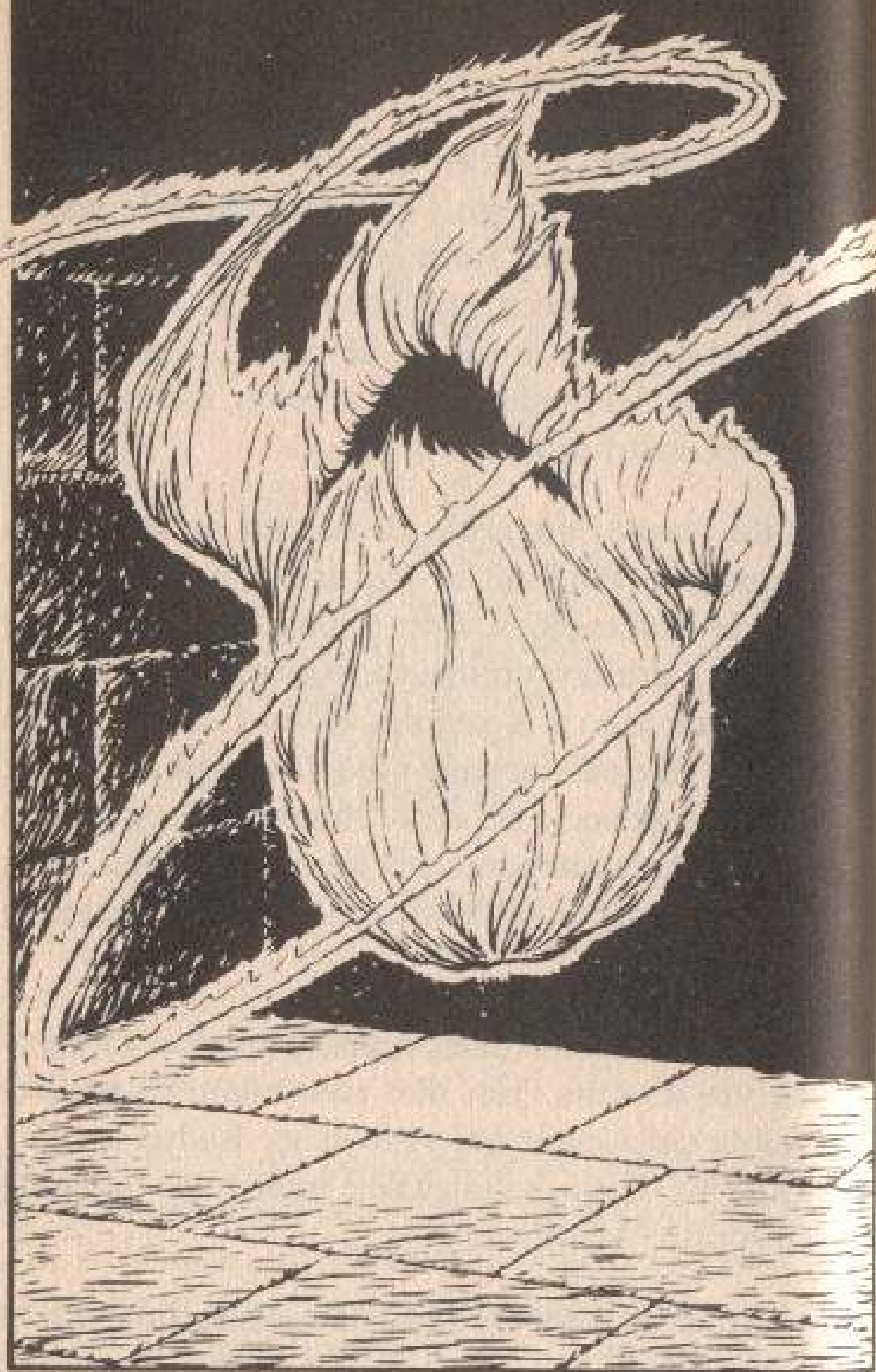
"La guerra contro i soldati di Slovia volge a nostro favore. Abbiamo respinto i loro attacchi, e le nostre difese lungo il fiume Storn sono del tutto intatte. I nemici sono stati sconfitti. Sono troppo deboli per poter costituire una minaccia. Io stesso, Kadrian, ho visto le acque del fiume tingersi di rosso, inondarsi del sangue dei nostri nemici".

A quelle parole, un grido di trionfo si leva dalla congregazione. Poi Kadrian alza una mano e nella sala ridiscende il silenzio. Da un tomo che giace aperto sull'altare il druido comincia a leggere i versetti d'apertura di un inno a Xuzargha, il dio Cenerese della pestilenza. Immediatamente i fedeli si inginocchiano, si calano il cappuccio sul capo, chiudono gli occhi con deferenza e si immergono nell'ascolto dei versi sacri, scanditi lentamente dalla voce melodiosa di Fratello Kadrian.

Ansioso di lasciare la sala, ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita. Hai due possibilità: la scala a chiocciola dalla quale hai visto salire Kadrian, e una porta alla tua destra, sulla quale è infissa una targhetta con su scritto "Vestibolo".

Se decidi di scendere la scala a chiocciola, vai al **119**.

Se invece decidi di aprire la porta che immette nel vestibolo, vai al **280**.



(fig. 16) Una mostruosa creatura di verdi fiamme ti fissa minacciosa

266 *(fig. 16)*

Il fondo del tunnel è di pietra solida, coperto di pietrisco e di macerie. Avanzi lentamente lungo il passaggio, procedendo con cautela tra i residui di pietra e stando ben attento a non fare rumore per non tradire la tua presenza. L'odore sgradevole si fa sempre più intenso man mano che scendi in profondità e, contemporaneamente, senti uno strano calore che si irradia dal tuo petto, come se, al posto dei polmoni, ti avessero messo due carboni ardenti. Le tue abilità Ramastan sono entrate in funzione e ti proteggono dai microscopici organismi che si addensano nell'aria di questo tunnel e formano una nuvola infetta e carica di virus.

Infine il tunnel raggiunge una specie di pianerottolo, dal quale una scala di pietra scende nell'oscurità sottostante. Qui, sia alla tua destra che alla tua sinistra, vedi due piccole grotte, le cui entrate sono sbarrate da grate di ferro. Il silenzio è pressoché totale, eccezion fatta per il lento sgocciolare dell'acqua stagnante. Ma i tuoi acutissimi sensi ti comunicano che quelle prigioni non sono deserte. Infatti, sul fondo delle grotte, ammassate l'una sopra l'altra, vi sono delle figure bluastre che formano un'unica massa scura e indistinta. Dopo qualche secondo, un occhio si apre lentamente. Poi un altro, e poi un altro ancora. A poco a poco, cominci a distinguere degli arti che si muovono, poi delle gambe che si distendono, fino a quando non vedi staccarsi da quell'ammasso scuro e informe una creatura il cui orribile aspetto ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena: un muso schiacciato, simile a quello di un enorme rospo, è attaccato a un collo tarchiato e flaccido, la cui pelle viscida e traballante

vibra ad ogni movimento. Come quello dei suoi compagni rinchiusi nella gabbia, il corpo della bestia è butterato a causa della pestilenza. Mentre essa avanza strisciando pesantemente verso la grata, vedi brillare nei suoi occhi animaleschi una sinistra luce verdastra. Dapprima senti un misto di repulsione e di pietà; ma poi, quando capisci che quella luce verde non si irradia dai suoi occhi, ma si riflette in essi, un terrore gelido si impossessa del tuo animo.

Ti volti velocissimo mentre là tua mano scende istintivamente verso l'elsa dell'arma. In cima alla scalinata di pietra si trova una mostruosa creatura di fiamme verdi-giallastre: due lunghi tentacoli si protendono dal busto come grosse fruste fiammeggianti, ed enormi fauci prive di denti si spalancano verso di te, simili ad una profonda ferita nera.

Alle tue spalle, le bestie rinchiuse nelle prigioni cominciano a grattare freneticamente le sbarre di ferro, mentre la creatura di fuoco scende verso di te, trasportata silenziosamente da ali di fiamme verdi.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **211**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **152**.

267

Fissi lo sguardo sulla piattaforma di osservazione e aspetti che la catena completi il suo arco d'oscillazione. Poi lasci andare la tua presa e balzi in aria verso la ringhiera della piattaforma. Hai scelto l'attimo giusto per saltare, ma il tuo atterraggio lascia molto a desiderare: infatti vai a sbattere pesantemente contro la ringhiera di ferro. Hai il naso che ti sanguina e i palmi delle mani coperti di graffi, ma riesci ugualmente ad aggrapparti e a non cadere nella sala sottostante (perdi 2 punti di Resistenza).

Tutto sanguinante e con il fiato corto, ti sollevi oltre la ringhiera e avanzi barcollando verso la rassicurante oscurità della porta che dà accesso alla piattaforma.

Vai al **128**.

268

Uno degli uomini-ratto ficca il suo muso a pochi centimetri dal tuo viso e, con tua grande sorpresa, ti dice che puoi ottenere udienza dall'Arcidruido una volta registrato il tuo arrivo. Ti indica una porta nella torre e ti chiede di entrare. "Puoi registrare il tuo arrivo lì dentro".

Il tuo senso Ramastan della Divinazione ti avverte immediatamente che il Vazhag sta mentendo: dietro quella porta non c'è affatto un ufficio, ma una cella di prigione.

Se decidi di fare come il Vazhag ti dice e di oltrepassare la porta, vai al **30**.
Se invece decidi di non entrare, vai al **162**.

269

Cerchi di resistere con tutta la tua forza al potente vortice che ti sta risucchiando verso il suo centro. In preda alla disperazione, invochi gli Dei Ramas e Ishir affinché ti aiutino e, quasi essi avessero deciso di rispondere alle tue preghiere, i tuoi sensi cominciano a reagire, mentre il vortice si ritira a poco a poco. Un dolore terribile ti esplode nella mente e nel corpo

(perdi 5 punti di Resistenza), ma non riesce a sconfiggere la tua determinazione a resistere alla forza soprannaturale.

Poi, all'improvviso, il vortice evapora: ti ritrovi in ginocchio, senza fiato e scosso da tremiti incontrollabili, lo sguardo fisso al pavimento di pietra della sala del trono di Cadak. Ti alzi lentamente in piedi; poi, un debole rumore alle tue spalle ti avverte che qualcuno o qualcosa si sta muovendo nell'anticamera.

Vai al **222**.



270

Servendoti della tua abilità Ramastan della Difesa, fai cadere alcuni scatoloni e alcuni sacchi dal retro del carro. Nel cadere a terra, i sacchi si aprono e lasciano uscire del cibo puzzolente; ciò spinge le femmine Vazhag ad affollarsi nuovamente attorno al carro. Nel caos che segue, abbandoni il tuo nascondiglio e tenti di passare attraverso il portale senza farti vedere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **169**.
Se invece va da 5 in poi, vai al **14**.

271

Il passaggio di ovest continua per parecchi metri prima di terminare davanti ad una massiccia porta di legno. Mentre ti avvicini, i tuoi sensi avvertono che oltre quella porta vi è una forte concentrazione di male.

Con l'arma stretta in pugno, corri verso la porta e la spalanchi con un'unica, violenta spallata. La scena raccapricciante che ti si presenta davanti agli occhi ti fa gelare il sangue nelle vene.

Vai al **290**.



272

Le tue difese mentali cedono sotto quell'attacco improvviso, e un dolore lancinante ti esplode nel cervello: perdi 5 punti di Resistenza.

Riesci quasi immediatamente a riprendere il controllo delle tue facoltà Ramastan; il dolore scompare a poco a poco, ma la violenta scarica di energia psichica ti lascia debole e tremante. Il druido se ne accorge, e immediatamente approfitta della situazione: da sotto la tunica estrae un pugnale e si scaglia contro di te con

l'intento di colpirti al cuore.

Druido Cenerese:
Combattività 23 Resistenza 27

A causa della rapidità e della determinazione del tuo avversario, devi ridurre la tua Combattività di 20 punti soltanto per il primo scontro di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **4**.

273

Tagli a metà quella specie di lungo tentacolo, ma ecco che subito ne arriva un altro, e poi un altro, e un altro ancora. Con la velocità di mille serpenti, i viticci si avvolgono attorno alle tue gambe e ti trascinano nella palude. Ti dibatti disperatamente, cerchi di liberarti, ma non fai che affondare sempre di più nella melma puzzolente che circonda la palude. Abbassi ripetutamente l'arma sotto la superficie dell'acqua nella speranza di colpire in qualche modo il tuo sconosciuto assalitore. Ad un tratto senti esplodere qualcosa sotto la punta della tua lama: per un attimo i tentacoli allentano la loro presa, ma soltanto per riprendere a stringere con rinnovata energia e tenacia.

All'improvviso senti un dolore lancinante esploderti nelle cosce: degli artigli affilati sono fuoriusciti da quei viticci animati e stanno affondando lentamente nella tua carne. Gridi per il dolore e, da sotto la superficie dell'acqua, senti risalire un gorgoglio simile a una crudele risata.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **339**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **47**.

274

A poco a poco il fumo dell'esplosione si dirada, e tu vedi un foro irregolare e annerito dalla cenere là dove pochi istanti prima si trovava la serratura. Dai un calcio alla porta, ed essa si apre lasciandoti entrare nella sala retrostante.

Vai al **78**.



275

Per quanto tu ce la metta tutta, non riesci a sbalzare la catena; ti servirebbe un'arma più lunga, per riuscire a far leva sul gancio con maggior forza. Ti guardi attorno, ma non vedi niente che potrebbe esserti utile. Poi ti viene in mente l'immagine dell'oggetto ideale, e ti precipiti vicino al bordo della piattaforma: più in sotto, sulla prima piattaforma, si trova la lancia di uno degli Accoliti uccisi.

Afferri rapidamente la scala e cominci a scendere. Con un balzo, copri gli ultimi metri che ti separano dalla piattaforma, ma ecco che il primo degli arcieri Vazhag ti si para davanti. Un calcio ben assestato lo fa cadere di sotto, a incontrare il suo destino, ma subito un altro

Vazhag prende il suo posto. Estrai l'arma e ti prepari per il combattimento, mentre il Vazhag balza giù dalla scala, in mano un pugnale pronto a colpirti.

Arciere Vazhag:
Combattività 22 Resistenza 21

Se vinci questo combattimento, vai al **161**.

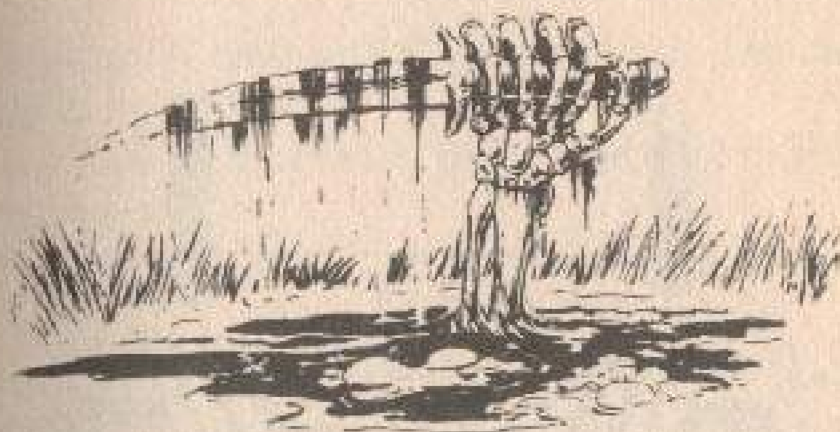
276

Improvvisamente il Vazhag smette di russare, e il sinistro silenzio che segue blocca i tuoi passi. La creatura spalanca i suoi occhietti lucidi, mentre il naso coperto di peli comincia a fiutare l'aria con fare sospettoso. Poi, come colpita da una scarica elettrica, la tozza creatura rotola giù dal divano e allunga la zampa alla ricerca di qualcosa che si trova nascosto sotto gli strati di pellicce e di coperte. È proprio giunto il momento di scappare attraverso la porta segreta, ma quando provi a spingerla, vedi con grande disappunto che la porta non si apre: il Vazhag deve averla bloccata in qualche modo.

Ti volti a fissare l'uomo-ratto, la mano sull'elsa dell'arma pronta a colpire, e avanzi verso di lui con fare minaccioso. Per tutta risposta, il Vazhag si precipita in un angolo della stanza e lì si rannicchia, tutto tremante per la paura. Prima che tu riesca a raggiungerlo e a tirarlo su in piedi, senti alle tue spalle un sordo rumore di balzi veloci e pesanti. Qualche secondo più tardi entra di corsa nella stanza, proveniente da sotto l'arcata, una gigantesca creatura simile a un cane che ti guarda con occhi iniettati di sangue. La pelle bluastra si raggrinza sui potenti muscoli, mentre le enormi fauci simili a quelle di un coccodrillo si protendono dal crudele muso canino. Il manto della bestia è lucido ma, man mano che essa si avvicina, noti che bolle e cicatrici lasciate dalla malattia le solcano la pelle.

Se possiedi un Arco e una Freccia e vuoi usarli, vai al **187**.

Altrimenti, vai al **45**.



277

L'istinto ti spinge a prendere un pezzo di fungo dallo zaino e a inghiottirlo tutto intero. Pochi secondi dopo aver consumato la polpa del fungo, secca come la corteccia di un albero, senti un'ondata di ritrovata energia fluirti in tutto il corpo. Le spore che ti stavano soffocando perdono il loro effetto, i polmoni non ti bruciano più, e riesci di nuovo a respirare.

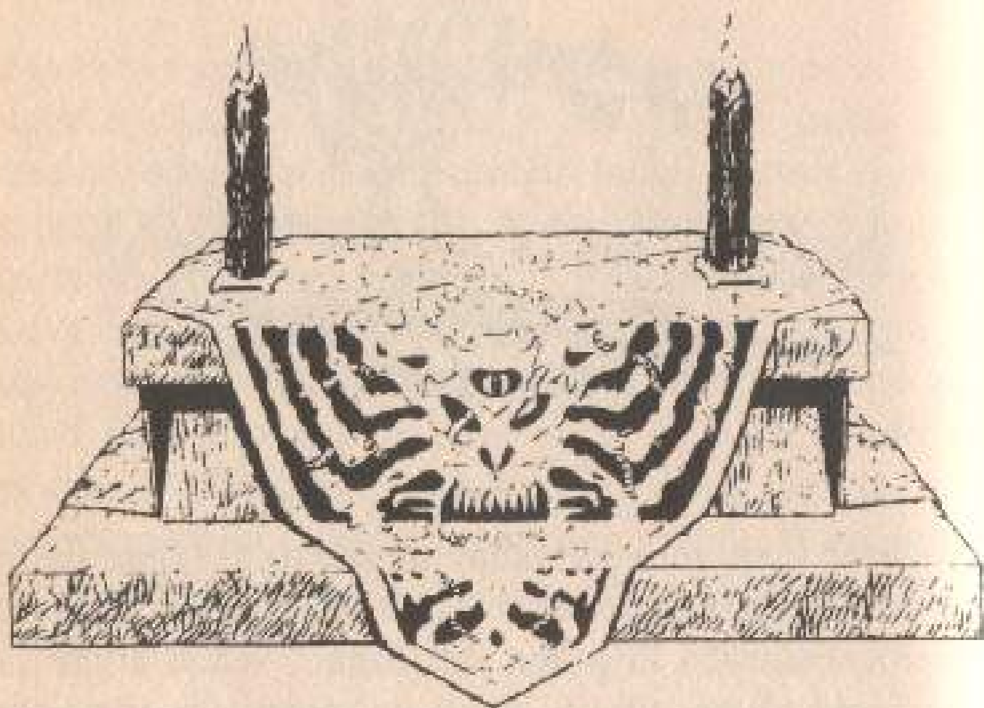
Immune agli insidiosi effetti della nube di spore, prosegui lungo il tunnel per un centinaio di metri circa, fino a quando non raggiungi una zona dove l'aria è più pulita. Grazie alle sostanze presenti nel fungo che hai inghiottito, sei riuscito a sopravvivere alle spore mortali dei khloros!

Vai al **79**.

278

Una pioggia di frecce sibila attorno a te ma, grazie alla tua agilità e alla velocità con cui stai salendo la scaletta, eviti di essere colpito. Per nulla intimorito da quell'attacco e deciso a raggiungere la manovella ad ogni costo, prosegui la tua salita.

Vai al **103**.



279

Esci dalla capanna in rovina e corri verso una breccia tra gli alberi. Da lì vedi che una specie di tunnel scavato nel verde della vegetazione si inoltra nella foresta, perdendosi nell'oscurità. Con le grida eccitate dei Vazhag che ti risuonano nelle orecchie, prendi coraggio e salti oltre il varco.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **190**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **315**.

280

Entri, chiudi silenziosamente la porta e trai un sospiro di sollievo. Sei solo in una stanza di piccole dimensioni nella quale l'odore dell'incenso misto a quello dello zolfo è molto forte. Delle tuniche scarlatte sono appese una dietro l'altra a dei pioli di legno infissi nell'intonaco scorzato della parete. Su un tavolo vedi una pila di maschere di un materiale verde simile al vetro.

Se possiedi un Abito Cenerese *e* una Maschera Cenerese, vai al **126**.

Se non possiedi nessuno (o uno soltanto) di questi oggetti, vai al **304**.

281

La creatura, infine, riesce a vincere i tuoi comandi: capisce chi sei veramente, e gli occhi le si spalancano per la sorpresa e la paura. Poi vedi la sua mano ossuta scivolare rapidamente verso un bottone d'allarme che si trova su un fianco della scrivania. Ti muovi immediatamente per impedirle di azionarlo, ma ormai è troppo tardi: il bottone d'allarme è già stato premuto.

Vai all'**11**.

282

Gli occhi del Vazhag si spalancano allarmati quando vede che ti stai avvicinando. Apre la bocca per gridare, ma un colpo ben assestato all'altezza della nuca gli fa perdere i sensi all'istante. Ti abbassi per controllare il contenuto delle tasche quando senti un lieve rumore alle tue spalle: la creatura della fossa si sta muovendo. Piuttosto che affrontare quell'orrore ancora senza un nome, attraversi di corsa la stanza in



(fig. 17) Il Vazhag monta un destriero di Slovia

direzione della porta segreta e scappi il più in fretta possibile.

Vai al **308**.

283 *(fig. 17)*

Affondi come una pietra nelle acque nauseabonde del fossato. Liquidi maleodoranti ti entrano nel naso e nella bocca, facendoti tossire convulsamente mentre cerchi di risalire in superficie. Ti ritrovi immerso in una "cocktail" mortale di rifiuti tossici, provenienti dalle segrete di Mogaruith e, non fosse per la tua Arte Ramastan della Difesa e della Medicina, gli acidi corrosivi ti avrebbero ucciso in pochi secondi.

Sui bastioni i Vazhag, certi che tu sia morto nelle acque del fossato, lanciano acuti squittii di gioia e di trionfo. Poi si allontanano dalle mura e ritornano tranquilli ai loro compiti: nessun essere vivente è mai riuscito a sopravvivere alle sostanze mortali presenti in quelle acque. Emergi alla superficie e nuoti verso la riva senza che nessuno sospetti nemmeno la tua presenza. Ma la tua è una fortuna di breve durata, perché non appena ti trascini fuori dal fossato, vieni subito individuato.

Tre Vazhag di ritorno dalla battaglia ti scorgono immediatamente. Due di essi sono armati di lance e sono a piedi, ma il terzo monta un destriero di Slovia appena catturato e stringe una lunga lancia da giostra, che - lo capisci dal modo in cui la sta maneggiando - deve saper usare molto bene.

I due Vazhag a piedi emettono le loro acute grida di battaglia e ti attaccano simultaneamente, ma a nulla

valgono i loro sforzi: con un paio di colpi ben assestati li elimini entrambi. I due sono appena crollati a terra, che subito il loro compagno ti è addosso cercando di colpirti al petto con la sua lunga lancia affilata. Riesci a parare il primo attacco e ti prepari a respingere il secondo. Il Vazhag sta già voltando il cavallo, la lancia puntata minacciosamente contro il tuo petto.

Lanciere Vazhag:
Combattività 32 Resistenza 20

Se vinci questo combattimento, vai al **113**.



284

Oltre la fessura si trova un passaggio polveroso, stretto tra due pareti di roccia frastagliata e irregolare. Tracce di vermi e di migliaia di altri animali segnano il terreno, rivelando al tuo occhio d'esperto che nessuna creatura di dimensioni più grandi di quelle di un gatto ha attraversato questo passaggio negli ultimi tre mesi. Prosegui lungo il tortuoso tunnel, seguendo senza difficoltà le curve e le svolte improvvise malgrado il buio, deciso a raggiungere il cuore dei Monti Skardos.

Dopo circa due miglia, arrivi ad un incrocio dal quale si diparte un tunnel più largo che prosegue verso ovest e verso est. A differenza del passaggio che hai appena percorso, questo tunnel è stato scavato nella roccia: le pareti recano ancora i segni delle pale e delle piccozze. Il tuo senso Ramastan della Divinazione ti comunica che non vi è alcun pericolo imminente, mentre la tua Interpretazione non individua alcuna traccia sospetta.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **49**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, puoi esplorare il tunnel che va ad est al **118**, oppure quello che va ad ovest al **189**.

285

Silenzioso come un gatto, avanzi lentamente lungo il corridoio in direzione di una luce lontana. La possibilità di trovare un laboratorio ha incrementato le tue speranze di portare a termine rapidamente e con successo la tua missione: forse è lì che i Ceneresi producono il virus del morbo.

L'entrata del laboratorio è incustodita. Scivoli all'interno e ti nascondi dietro una delle molte colonne che si levano fino al soffitto di pietra. Al centro della sala vedi due figure incappucciate chine su un tavolo. La sala è piena di scaffali sui quali sono posati gli oggetti più disparati: pergamene, libri, fiaschette e altre attrezzature. I due sembrano intenti a esaminare una creatura simile a una rana di grandi dimensioni che giace distesa sul tavolo, gli arti assicurati allo spesso legno da corde resistenti. Solo quando sei a un paio di passi da loro ti accorgi che la creatura è uno Sloat, una bestia da carico usata per trainare le imbarcazioni lungo il Fiume Storn. Lo stomaco ti si chiude quando, all'improvviso, capisci che i due stanno sezionando la

povera creatura mentre questa è ancora viva e cosciente.

Se hai già visitato la città di Quarlen in una delle precedenti avventure di Lupo Solitario, vai al **109**.

Se invece non sei mai stato a Quarlen, vai al **247**.



286

Nell'attimo in cui uccidi anche l'ultima creatura, un sinistro silenzio cala intorno a te. Alle tue spalle, gli zombi hanno cessato i loro raccapriccianti ululati e fissano con visi contorti dal dolore i tristi resti dei mostri, che ancora si contorcono negli ultimi spasmi che precedono la morte.

Ti volti a fronteggiare l'orda di demoniache creature; le sfidi con lo sguardo a farsi avanti, ma nessuna di esse sembra aver intenzione di attaccarti. Lentamente, uno dopo l'altro, gli zombi volgono i loro passi verso la foresta e scompaiono tra il verde, come fantasmi nella nebbia. Abbassi gli occhi e vedi in mezzo all'erba chiazzata di sangue, a pochi centimetri dal bordo della fossa, una catena di rame. Ti chini a raccoglierla e scopri che una chiave, per metà immersa nel fango, è attaccata alla catena; la chiave è di fattura piuttosto rozza e, anche se i tuoi sensi non avvertono alcun pericolo, non riesci a capire a che cosa serva.

Se decidi di tenere questa Chiave di Rame, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Ti allontani dalla fossa e ti addentri nel tunnel di foglie. Continui a camminare per diverse miglia, circondato da un'oscurità pressoché totale, solo raramente rotta da qualche pallido raggio di sole che riesce a penetrare nell'intrico di rami.

Infine, il tunnel si apre in una radura, in mezzo alla quale si trovano le rovine di un'antica costruzione in pietra. Ti avvicini con cautela: i tuoi sensi avvertono chiaramente la presenza di un'entità magica ma, una volta all'interno della capanna, non trovi altro che degli insignificanti mucchi di erba nerastra. Fai entrare in funzione le tue facoltà di Divinazione, e anch'esse percepiscono un'inequivocabile aura magica. D'un tratto capisci che la fonte di magia non si trova all'interno di quella capanna in rovina, ma che si sta avvicinando.

Guardi attraverso una fessura e vedi una breccia tra il verde delle foglie. Dalla breccia, un gruppo di Vazhag sta entrando nella radura, i grandi nasi pelosi che fiutano l'aria pesante e carica di umidità. I Vazhag sono accompagnati da un'altra creatura di dimensioni umane; a causa del cappuccio scarlatto che porta calato sul capo, non riesci a capire subito chi sia, ma quando intravvedi lo scintillio verdastro della maschera di vetro che gli copre il viso, non hai più dubbi: si tratta di un druido Cenerese.

Il druido ha in mano una bacchetta d'oro, ed è proprio quella la fonte di magia che i tuoi sensi avevano percepito quando eri arrivato nella radura. Egli ordina alla pattuglia di Vazhag di fermarsi e gli uomini-ratto

rimangono immobili: intimoriti e in silenzio, osservano il druido sollevare la bacchetta e muoverla lentamente in circolo. Fai immediatamente ricorso alle tue abilità Ramastan della Sparizione e dell'Interpretazione per non farti scoprire; poi, vedi che il Cenerese riporta la bacchetta in posizione verticale, la alza ancora una volta e la punta contro la capanna in rovina.

Onde di energia psichica fluiscono nella tua mente sempre più intense, mettendo a dura prova le tue capacità di difesa mentale.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **44**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **298**.



287

La statuetta è tutta scolpita in oro, e rappresenta una delicata figura femminile con lunghi capelli fluenti e gambe sottili e affusolate. Se non fosse per le corna caprine che fuoriescono dalla fronte e per la lunga coda coperta di spine, avresti detto che la statuetta era il ritratto di una bellissima ragazza.

Attaccata alla statuetta noti una Chiave d'Oro. Se decidi di prendere questa chiave, ricordati di riportarla tra i tuoi Oggetti Speciali nel Registro di Guerra.

Osservi pensoso la statuetta quando all'improvviso le tue riflessioni vengono interrotte da un lieve rumore: qualcuno o qualcosa si sta muovendo nell'anticamera.

Vai al **222**.



288

Quando anche l'ultimo degli uomini-ratto cade ucciso sotto i tuoi colpi, ti volti verso il ponte e vedi il druido Cenerese paralizzato dalla paura, scioccato dalla facilità con cui ti sei liberato della sua scorta. Raccoglie nervosamente il suo abito e corre in cerca di salvezza verso il tunnel dal quale lui e la sua scorta di Vazhag sono entrati nella grotta. Ansioso di non lasciartelo scappare per timore che possa dare l'allarme ai suoi compagni, esci dall'acqua e ti sollevi sul ponte levatoio appena in tempo per vedere la figura scarlatta scomparire dentro il tunnel.

Il tunnel al di là del ponte è stretto ma ben illuminato, perciò non ti è difficile seguire la tua preda. Correndo il più rapidamente possibile, ma stando bene attento a non far rumore, insegui il druido come un leone che

dà la caccia a un cerbiatto spaventato. Il Cenerese continua a guardare dietro a sé, terrorizzato; poi, quando ormai gli sei alle costole, in un ultimo disperato tentativo di difesa si ferma sotto uno dei lampioni che pendono dal soffitto. Alza le mani come in segno di resa ma, mentre ti stai avvicinando, afferra la parte inferiore della pesante sfera di vetro e la lancia contro di te. Un attimo dopo, una gran quantità di olio bollente fuoriesce dal bordo di pietra del paralume e cade sfrigolando contro il tuo viso scoperto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **324**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **22**.

289

Stando attento a non fare rumore sollevi l'arma e tendi i muscoli, preparandoti a colpire. I Vazhag e il Cenerese sono ignari della tua presenza e, mentre si avviano verso il tunnel di sud, voltano le spalle al tuo nascondiglio: il loro è un errore fatale, perché ti dà l'opportunità di lanciare il tuo attacco.

Come una tigre che attacca la sua preda, balzi agilmente nella caverna senza fare il minimo rumore, e finisci i primi due uomini-ratto con un unico colpo ben assestato. Un calcio potente manda a sbattere un terzo Vazhag con la testa contro il muro, e un altro fendente ne mette fuori combattimento un quarto, quasi staccandogli di netto la testa. Confusi e scioccati, gli altri Vazhag annaspano con le loro armi mentre il Cenerese grida loro freneticamente di vendicare i compagni uccisi. Balzi di lato ed eviti con facilità un colpo di spada, poi affondi fulmineo l'arma nel petto del tuo assalitore, uccidendolo all'istante. Il druido e l'ultimo dei Vazhag ti guardano attoniti, scioccati dalla rapidità con cui ti sei liberato dei tuoi avversari. Per il Vazhag quella è l'ultima possibilità di fuga: lascia cadere la torcia e l'arma e corre in cerca di riparo nell'oscurità del tunnel.

Il druido impreca violentemente, poi indietreggia fino a quando la sua tunica rossa non viene a contatto con la parete della caverna. La maschera che indossa gli nasconde completamente il viso, ma ciò nonostante riesci a percepire l'odio che i suoi occhi ti stanno riversando addosso come se fosse un fascio di fuoco liquido. Sollevi l'arma e avanzi verso di lui, ansioso di finirlo il prima possibile; ma un'improvvisa ondata di energia psichica si infrange contro la tua mente, costringendoti a fermarti.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **272**.

290

Sei entrato in una stanza di marmo nero, illuminata da una luce artificiale. Una dozzina di sfere di vetro, dalle quali si irradiano delle fiamme bianche, pendono dal basso soffitto, immobili a mezz'aria, ciascuna sopra un tavolo operatorio sul quale è disteso il cadavere di un soldato di Slovia. Rimani paralizzato dallo shock quando vedi che i crani di quei poveretti sono stati aperti e svuotati: i cervelli galleggiano in contenitori di vetro sistemati in cima ad ogni tavolo, ma sono ancora collegati ai corpi cui appartenevano attraverso un sofisticato sistema di fili di rame.

Due novizi Ceneresi sono intenti a operare sui cadaveri; indossano guanti trasparenti e abiti aderenti di un materiale simile alla carta. Sorpresi dalla tua improvvisa apparizione, essi abbandonano la loro raccapricciante occupazione e corrono a cercar protezione accanto al loro mentore, un druido che indossa il largo mantello scarlatto degli Alti Sacerdoti Ceneresi. Questi ti fissa dal lato opposto della stanza, le labbra tirate in un ghigno silenzioso e crudele, la mano che scende ad afferrare una bacchetta d'oro infilata nella cintura.

"Uccidetelo!" ordina ai due allievi impauriti, spingendoli verso di te. Con fare esitante, i novizi estraggono i loro pugnali e avanzano verso di te, molto più spaventati del loro tutore. Con precisione mortale e fulminea velocità, elimini i due iniziati e ti dirigi a passi decisi verso il sacerdote, l'arma pronta a sferrare un terzo colpo mortale. Il Cenerese pronuncia una formula, afferra la bacchetta d'oro ed ecco che una rete scintillante di energia si materializza davanti a lui. Un'altra formula magica, e la rete si trasforma in una lancia di fiamme crepitanti che sibila contro il tuo viso.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **199**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **316**.

291

Gli esseri striscianti si avvolgono attorno alle tue braccia, alle tue gambe e al tuo collo, e cominciano a stringere con forza incredibile. Riesci a resistere all'attacco abbastanza a lungo per sollevare l'arma e riabbassarla con forza. Al primo colpo tagli via più di qualche tentacolo e, con tua grande sorpresa, vedi uno spruzzo di sangue schizzare via dalle estremità dei tentacoli. Allora capisci che la *cosa* con cui stai lottando non è affatto una pianta... È una creatura vivente!

Dall'intrico di rami e rampicanti senti provenire un animalesco ruggito di dolore. Subito dopo i tentacoli riprendono a tastare il terreno circostante in cerca del tuo corpo, solo che questa volta non sono più molli e fibrosi, ma duri, coriacei e coperti di affilatissime spine. La massa strisciante si allunga verso la tua gola, mentre tu continui disperatamente a sferrare colpi in tutte le direzioni. Uno dei tentacoli riesce però ad evitare la tua lama e si stringe con forza attorno al tuo collo. Un dolore lancinante esplode nel tuo cervello nell'attimo in cui le spine penetrano in profondità nella pelle ed emettono il loro potente acido.

Stragnah:
Combattività 36 Resistenza 39

L'attacco del tuo avversario ti ha colto di sorpresa: riduci di 3 punti la tua Combattività per i primi due scontri del combattimento. La creatura è immune a qualsiasi attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **327**.

292

Sfili rapidamente lo zaino dalle spalle e tiri fuori l'Abito e la Maschera Ceneresi. Senti che gli indumenti trattengono ancora il vile odore della creatura che una volta li portava. Esiti a indossarli, ma sei fermamente deciso a entrare a Mogaruith senza farti vedere,

e solo con quell'abito e con quella maschera potresti riuscire a farcela.

Dopo aver provveduto al tuo travestimento, ti nascondi tra le foglie di un grande cespuglio ai bordi della foresta e attendi pazientemente che giunga il momento opportuno per agire. La tua pazienza viene infine premiata: dopo qualche minuto, infatti, scorgi in lontananza due Vazhag che stanno dirigendosi verso Mogaruith sul Sentiero di Skardos. I due uomini-ratto trascinano dietro a sé delle catene alle quali è legata una creatura: a prima vista sembrerebbe un essere umano ma, man mano che il gruppetto si avvicina, capisci che non è affatto così.

Dietro ai due Vazhag si trascina una creatura che - lo capisci subito - ormai non possiede più volontà propria, un essere un tempo umano consegnato da qualche incantesimo crudele al mondo senza luce dei morti viventi. La vista di quello zombi dai movimenti rigidi e incerti ti riempie di ribrezzo e di pietà allo stesso tempo. Dopo qualche secondo, quando i Vazhag sono ormai a pochi passi dal tuo nascondiglio, esci dal cespuglio e ingiungi loro di fermarsi. Gli uomini-ratto ubbidiscono senza batter ciglio ai tuoi comandi, tratti in inganno dall'abito che indossi e dal dialetto Cenerese che hai appena usato. Ti fissano nervosamente con i loro occhietti rossi e aspettano che tu impartisca loro il prossimo ordine.

Se decidi di chiedere loro cosa stanno facendo, vai al **122**.

Se invece vuoi ordinare loro di accompagnarti all'interno di Mogaruith, vai al **210**.

293

Un dolore lancinante esplode nella tua gamba sinistra; abbassi lo sguardo e vedi che una freccia Vazhag è penetrata in profondità nella tua coscia: perdi 2 punti di Resistenza.

Fai ricorso alle tue abilità curative per calmare il dolore: a poco a poco esso scompare, e tu riprendi a salire, deciso a raggiungere la manovella.

Vai al **103**.

294

Vedi un fascio di luce accecante, e poi un dolore terribile esplode nella tua testa. Un attimo dopo il dolore scompare per lasciar posto a un vortice di oscurità totale, dentro la quale ti sembra di precipitare lentamente. L'estremità della pesante catena di ferro ti ha colpito all'altezza del cranio, causandoti una gravissima frattura. Perdi i sensi e, quando l'equilibrio ti viene a mancare, cadi senza speranza di salvezza nella sala sottostante.

La tua coraggiosa determinazione ha fatto sì che il contenuto del calderone si riversasse nella sala, distruggendo i virus della pestilenza e i druidi che conoscevano i segreti della coltivazione. Ciò ha salvato milioni di persone da una morte terribile, e il coraggio di cui hai dato prova nel portare a termine questa missione non sarà mai dimenticato dalle genti libere del Magnamund. Purtroppo, la morte è stato il prezzo che hai dovuto pagare per la tua vittoria.

La tua vita e la tua missione si concludono qui, a Mogaruith.



(fig. 18) Vedi un'enorme testa coperta di squame

295 *(fig. 18)*

Intravedi qualcosa di enorme e di scuro che si muove sotto la superficie schiumosa dell'acqua. Per un attimo la 'cosa' scompare; poi, con un altissimo spruzzo, vedi emergere un'enorme testa coperta di squame, con due freddi occhi da rettile che ti fissano come fuochi giallastri. La testa che si leva dalle gelide profondità del lago è piantata su un collo robusto e grosso come il tronco di un grande albero.

Con l'unica mano che hai a disposizione cerchi freneticamente di estrarre la tua arma, mentre la bestia dagli occhi ferini si curva su di te, la bocca spalancata e coperta di zanne nere e ricurve. Gli occhi color fuoco non ti abbandonano un attimo mentre, ringhiando minacciosamente, essa si prepara ad attaccarti.

Dholdaarg:

Combattività 43 Resistenza 56

A causa della posizione precaria in cui ti trovi, devi ridurre di 5 punti la tua Combattività per la durata di questo scontro. Se l'arma che stai usando è uno Spadone, una Lancia o un'Asta, riduci la tua Combattività di altri 3 punti. La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico e al Raggio Ramas).

Puoi evitare il combattimento dopo 6 scontri e andare al **63**.

Se vinci il combattimento, vai al **219**.

296

Lo spaventoso Degradon ruggisce per il dolore, finito dal tuo colpo micidiale. Il mostro crolla in avanti, e ti scansi appena in tempo per non venire schiacciato

dalla pesantissima carcassa. Senza fiato e ancora tremante per lo sforzo, ti appoggi al muro e ti guardi attorno.

Davanti a te vedi una specie di sala simile a una caverna, illuminata dalla debole luce di alcuni lumi di forma sferica che pendono da catene infisse al soffitto. Due file parallele di statue in pietra formano un grottesco corridoio alla fine del quale scorgi un'ampia arcata. Le statue hanno forme umane, ma i loro visi sono contorti in espressioni di dolore e di disperazione.

Avanzi con cautela. Tieni gli occhi fissi sulle statue, mentre i muscoli del tuo corpo si tendono, pronti a reagire nel caso le statue mostrassero il minimo segno di vita. Fortunatamente le tue preoccupazioni si rivelano infondate e riesci a raggiungere l'arcata senza ulteriori incidenti. Un breve corridoio ti conduce a un incrocio dal quale si diparte, sia verso destra che verso sinistra, un altro corridoio molto più ampio. I tuoi sensi percepiscono un'altissima concentrazione di male in questa parte sotterranea di Mogaruith, e brividi freddi ti corrono lungo la spina dorsale. Prima di proseguire indirizzi una silenziosa preghiera al tuo protettore, il nobile dio Ramas, affinché ti guidi e ti aiuti in questa pericolosa missione.

L'istinto ti suggerisce di voltare a sinistra, e dopo pochi minuti arrivi in un'anticamera dalla quale si diparte un'ampia scalinata che sale per più piani e si perde nell'oscurità. Di fronte alla scalinata c'è una grande porta di uno strano metallo verde, un metallo che non hai mai visto prima. La porta emette dei bagliori di luce intermittente che inondano la stanza e illuminano i simboli intagliati nelle pareti e nel pavimento. Ti concentri su quei simboli e, d'un tratto, riesci a decifrarne il significato.

Vai al **300**.

297

Scavalchi i cadaveri dei tuoi assalitori e ti chini a raccogliere l'arco. Mentre stai per alzarti, noti un piccolo meccanismo a forma di scatola che pende da una catena appesa al collo dell'agarashi. Il tuo sesto senso ti comunica che quel meccanismo è magico, e che esso controllava gli istinti della creatura facendola obbedire agli ordini del Vazhag.

Se decidi di prendere con te questo Meccanismo di Controllo, ricordati di registrarlo tra gli Oggetti Speciali del tuo Registro di Guerra.

Ansioso di andartene di lì, sollevi le coperte di pelliccia che coprono il divano e vedi una levetta identica a quella che ha aperto la porta segreta. La tiri, e la porta si apre con un leggero *click*, permettendoti così di uscire dalla stanza.

Vai al **308**.

298

Le protezioni psichiche delle tue Arti Ramastan cedono sotto l'attacco del Cenerese. Senti una fortissima pressione dietro i tuoi occhi, poi un fulcro di energia fosforescente esplode nel tuo cervello, facendoti crollare a terra: perdi 4 punti di Resistenza.

Man mano che il dolore scompare, senti l'aspra voce

del Cenerese che impartisce degli ordini alla scorta di Vazhag. Sei stato scoperto!

Vai al **159**.

299

Le fiamme esplodono contro il tuo petto e si allargano ad avvolgere tutto il tuo corpo. Fai ricorso alla protezione della tua Arte Ramastan della Difesa, ma ciò non basta a vincere l'incredibile temperatura di questo fuoco magico: perdi 4 punti di Resistenza.

Dopo pochi secondi le fiamme scompaiono: in più parti del corpo gli effetti del fuoco sono ben visibili sulla tua pelle, ma fortunatamente (e con grande disappunto del tuo assalitore) sei ancora vivo.

Vai al **17**.

300

I simboli formano dei circoli concentrici che contengono un sinistro messaggio:

China il capo, perché sei come polvere e cenere davanti a Colui che abita qui. Rendi omaggio all'emissario dei Signori della Morte, perché lui è lo strumento del loro volere. Inchinati di fronte al suo potere. Salute, oh potentissimo Cadak di Mogaruith!

La paura e l'incertezza ti serrano lo stomaco mentre fissi la porta della sala del trono dell'Arcidruido Cadak. I tuoi sensi ti dicono di andartene da quel posto, poiché la concentrazione di male è talmente forte che ti sembra che essa ti soffochi, che ti impedisca di respirare. Ma per una volta decidi di non dare ascolto ai suggerimenti del tuo istinto: devi ancora scoprire dove i Ceneresi coltivano il virus della mortale pestilenza, e sei quasi sicuro che la risposta che stai cercando si trovi in quella sala.

Ti fai coraggio e muovi qualche passo verso la porta luminosa. Ti trovi a pochi centimetri da essa quando, dalla sua superficie pulsante, esplode un fascio intensissimo di luce che ti investe da capo a piedi.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **236**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **6**.

301

Emettendo un ululato spaventoso, la creatura spettrale approfitta subito della situazione. Ma tu reagisci prontamente: rotoli su te stesso sul pavimento coperto di pietrisco e la colpisci proprio mentre passa sopra di te; senti la lama che attraversa in profondità il suo corpo simile a quello di un fantasma. La creatura ulula ancora, ma questa volta per il dolore. Vedendo che i tuoi attacchi sono in grado di ferirla, ti alzi in piedi con rinnovato vigore e ritrovato coraggio, e ti prepari per il combattimento, mentre l'essere spettrale sta scendendo ancora una volta ad attaccarti.

Pechdrazil:

Combattività 40 Resistenza 26

La creatura è sensibile soprattutto agli attacchi fisici di alto livello. Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, aggiungi 10 punti (invece che 8) alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **20**.

302

Lo Tzarg grugnisce eccitato quando ti scopre. Imprecando contro quella maledetta bestiaccia, esci dal tuo nascondiglio con l'arma stretta nel pugno e pronta a colpire.

Nell'attimo in cui i Vazhag ti vedono alla luce delle torce, emettono grida eccitate e si allargano nel tentativo di accerchiarti, mentre lo Tzarg, non più trattenuto dalle catene, si allontana lungo il corridoio il più velocemente possibile per evitare il combattimento che sta per avere inizio.

Pattuglia di Vazhag:
Combattività 40 Resistenza 40

Non puoi evitare questo combattimento. I Vazhag ti attaccano simultaneamente, perciò devi affrontarli come se si trattasse di un unico nemico.

Se vinci questo combattimento, vai all'**83**.



303

Ti dibatti per liberarti dal peso dei cadaveri dei Vazhag che hai ucciso. Quando riesci finalmente a muoverti, con la coda dell'occhio vedi che il druido Cenerese sta correndo verso l'apertura nel folto degli alberi attraverso la quale lui e i suoi servi erano entrati nella radura. Non devi assolutamente lasciarlo scappare!

Prepari il tuo arco e prendi la mira una seconda volta, deciso a impedirgli la fuga. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra (con Arco), aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **99**.
Se va da 5 in poi, vai al **250**.

304

Un Abito e una Maschera Ceneresi ti permetterebbero di camuffarti ed esplorare le sale di Mogaruith, e in questo modo le possibilità di successo della tua missione aumenterebbero di molto. Dopo aver riflettuto un po', prendi dai pioli quello che ti serve.

Ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra: un Abito Cenerese occupa due spazi nel tuo Zaino, una Maschera Cenerese ne occupa uno soltanto. Se hai già con te il numero massimo di Oggetti dello Zaino, devi rinunciare a qualcuno di essi a favore della Maschera e/o dell'Abito.

Vai al **126**.

305

Mentre il corpo dell'ultimo Accolito crolla sulla piattaforma, tu rinfoderi l'arma e afferri la scaletta che porta alla manovella. Guardi in basso e vedi che nella sala sottostante tutti gli occhi sono puntati su di te. Quando i druidi si rendono conto di quello che hai intenzione di fare, si scatena un vero e proprio pande-

monio. Le grida isteriche di paura e di rabbia si levano sempre più acute, fino a formare un unico coro di suoni che echeggia altissimo per tutta la sala. Stai ancora osservando quei visi impietriti dall'ira e dalla paura, quando ti accorgi che un altro pericolo minaccia la tua salvezza.

Un gruppo di arcieri Vazhag sta attraversando il portale che collega la sala di Cadak alla galleria. I Vazhag si sistemano lungo il parapetto e cominciano subito a far fuoco. Le frecce nere sibilano da ogni parte sfiorandoti le gambe e le braccia con le loro punte affilate.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 4 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **231**.
Se va da 3 a 6, vai al **293**.
Se è 7 o più, vai al **278**.



306

Segui il tunnel illuminato con i nervi tesi fino allo spasimo e i sensi pronti ad avvertirti di qualsiasi trappola o imboscata. Lo segui per circa un miglio; raggiungi infine un incrocio dal quale si dipartono altri due tunnel, il primo in direzione nord e il secondo in direzione sud.

Dal tunnel di nord senti provenire un forte odore di Vazhag misto ad un altro aroma che ti ricorda l'odore della carne cotta. Da sud invece senti provenire un altro odore, sgradevole e nauseabondo, di cui non sapresti dire l'origine.

Se decidi di inoltrarti nel tunnel di nord, vai all'**85**.
Se invece preferisci seguire il tunnel di sud, vai al **266**.



307

Pronunci a bassa voce le parole dell'incantesimo della "Mano di Fuoco" che ti è stato insegnato da Banedon e punti il braccio verso il gancio di ferro. Un'ondata di energia sale dal tuo petto verso il tuo braccio steso, scorre fino alla punta del tuo dito indice e poi erompe sotto forma di una crepitante sfera infuocata. La fiamma si inarca verso il gancio e, al momento dell'impatto, esplode in una pioggia di scintille. A poco a poco le scintille si spengono, e tu vedi che sulla superficie bruciacchiata del gancio è comparsa una sottile crepa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se invece è 15 o meno, togli 2.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **328**.
Se invece va da 4 in poi, vai al **141**.

308

La porta segreta si chiude alle tue spalle, e ti ritrovi nuovamente nella vasta caverna illuminata dal getto vulcanico. Senza essere visto, avanzi verso il portale di ferro e, confidando nelle tue abilità Ramas di Mimetizzazione, osservi pazientemente il portale e le sentinelle che vi fanno la guardia.

Dopo parecchi minuti la nota bassa e rimbombante di un gong echeggia da qualche rientranza lontana della grotta. Mentre l'eco svanisce lentamente, un altro suono, simile a quello che fa il metallo quando gratta su un muro, comincia a rimbombare tra le pareti della caverna. Poi alla base del portale appare un'improvvisa scintilla, e subito dopo la grande parete di ferro si solleva e penetra nel soffitto.

Una pattuglia di Vazhag, a scorta di un carro carico di casse di legno, barili e sacchi, passa sotto l'arcata. Una folla vociante di femmine Vazhag, ansiosa di mettere le mani sulle provviste, blocca il carro proprio quando si trova sotto l'arcata. La scorta tenta di respingere quell'inatteso assalto, ma con scarsi risultati fino a quando, con un acuto cigolio, il portale di ferro comincia a riabbassarsi. Un'ondata di panico travolge i Vazhag, i quali si voltano e scappano nella caverna temendo di rimanere schiacciati sotto il peso dell'enorme parete di ferro.

Il portale è a pochi centimetri dal carro, quando con un sussulto si blocca improvvisamente. Le poche sentinelle Vazhag che erano rimaste accanto al carro si danno subito da fare per spostarlo. Vedi che le femmine Vazhag stanno ritornando all'assalto e capisci che, se vuoi fuggire dalla caverna prima che il carro venga spostato e il portale riabbassato, devi agire subito e in fretta.

Se desideri usare la tua Arte Ramastan della Difesa, vai al **270**.

Se invece decidi di usare la tua Arte Ramastan del Raggio Psichico, vai al **68**.

Se infine decidi di usare la tua Arte Ramastan della Sparizione, vai al **9**.

309

Poco dopo mezzanotte tu e il capitano lasciate Stonewatch in groppa a due veloci destrieri di Slovia. È un'altra notte senza luna, e l'oscurità più totale avvolge la pianura circostante. Ciò nonostante non hai difficoltà a seguire il sentiero: grazie alla tua naturale facoltà Ramastan del Fiuto, infatti, riesci a distinguere chiaramente i contorni dei prati a sud di Stonewatch. Il capitano non possiede le tue eccezionali facoltà, ma le lenti speciali che indossa compensano ampiamente la sua mancanza di poteri visivi notturni. Le lenti gli sono state donate dal Comandante Capo di Chaman come segno di gratitudine per i servizi resi nella difesa della città di Gleesh durante la guerra contro i Signori delle Tenebre, e spesso si sono rivelate estremamente utili nelle missioni di perlustrazione ai confini di Ruel.

Ci mettete un'ora per raggiungere i piedi dei Monti Skardos. Le fertili colline di Palmyrion cedono il posto a un arido terreno coperto d'erbacce e di arbusti secchi. Gole profonde e picchi rocciosi rompono di tanto in tanto la monotonia del panorama circostante. Malgrado il buio pesto, i tuoi occhi riescono a distin-

guere un sentiero che scende giù per la collina in direzione di un profondo canyon. Segui da vicino il capitano che ti guida verso l'entrata di una gola piuttosto stretta dall'altra parte del canyon. Una volta dentro la gola, il tortuoso sentiero prosegue in mezzo a due massicce pareti di roccia, con una serie di curve e svolte improvvise che rendono ancora più difficile il vostro cammino. Degli strani rumori, simili a versi di animali, echeggiano tra le due pareti rocciose e, man mano che vi addentrate nella gola, sinistre premonizioni ti fanno correre un brivido lungo la schiena.

Infine il sentiero si allarga, e poi si divide in due biforcazioni. Il capitano imbocca quella di sinistra e, dopo pochi minuti, giungete in prossimità di una fessura nella parete di roccia. Smonti da cavallo senza far rumore e ti avvicini alla roccia con cautela.

"Oltre quella fessura si trova il Sentiero di Skardos" dice il capitano Cearmaine a bassa voce. "È una strada che porta dritta a Mogaruith, ma è molto, molto pericolosa. Alcuni tra i miei esploratori più capaci si sono avventurati oltre quel varco e, ahimè, non hanno mai più fatto ritorno. Nessuno vi criticherebbe se decideste di voltare il cavallo per tornare a Stonewatch con me".

"Tornerò al vostro Forte, capitano" rispondi con voce calma e risoluta, "ma non prima di aver portato a termine la mia missione a Mogaruith".

Il capitano sorride e solleva la mano in un gesto che vuole esprimere la sua ammirazione per il tuo coraggio. "Molto bene, nobile signore. Così sia. E fino a quando non arriverà quel giorno felice, pregherò per la vostra salvezza e per il successo della vostra impresa".

Poi il soldato volta il suo cavallo, afferra le redini del tuo e, prima di dirigersi nuovamente verso Stonewatch, accenna un ultimo saluto. "Possano gli Dei vegliare su di voi e farvi uscire rapidamente dalle Tenebre di Mogaruith".

Lo saluti a tua volta e lo osservi mentre si allontana al galoppo con il tuo destriero al traino. Dopo qualche secondo, quando ormai l'oscurità ha completamente inghiottito la figura del capitano, ti volti verso la parete, trai un profondo respiro e, senza ulteriori indugi, penetri nella fessura buia e sinistra.

Vai al **284**.

310

La creatura è completamente impreparata al tuo attacco. Le assesti un colpo mortale all'altezza della nuca che la uccide all'istante. L'impeto del colpo la solleva dallo sgabello e la fa cadere a terra; rimbalza grottescamente un paio di volte, simile a un flaccido uovo gigante, si ferma su un fianco e, dopo qualche incerto dondolio, rimane completamente immobile.

Vai al **23**.

311

Qualsiasi cosa tu dica, il coperchio rimane immobile rifiutandosi di aprirsi. Fai un ultimo tentativo cercando di impiegare le tue facoltà Ramas per vincere l'incantesimo magico che tiene chiusa la scatola; ma le radiazioni malvagie che si diffondono dai libri presenti nella stanza indeboliscono le tue forze, e dopo qualche minuto decidi di rinunciare.

Mentre posi la scatola, senti un leggero rumore proveniente da un'altra parte della biblioteca che ti fa correre un brivido lungo la schiena: è entrato qualcun altro. Guardi la porta alle tue spalle e decidi che è giunto il momento di andarsene di lì.

Vai al **335**.

312

Nuoti lentamente verso un gruppo di massi immersi per metà nelle acque gelide e fangose della sponda nord. Emergi nell'acqua bassa dietro la roccia più vicina e appoggi la schiena alla superficie liscia e fredda, cercando di riprendere fiato. Ti passi la mano sugli occhi per asciugare le gocce d'acqua e guardi verso la sponda opposta del lago: i Vazhag la stanno controllando palmo a palmo. Cercano sotto il ponte, passando a pochi centimetri dalle assi di legno alle quali ti tenevi aggrappato fino a pochi attimi prima. Poi riferiscono al Cenerese del fallimento delle loro ricerche e risalgono sulla piattaforma.

Il Cenerese e i Vazhag attraversano il ponte, si fermano ad aprire la gabbia degli Tzarg per far uscire una di quelle goffe creature, poi richiudono la gabbia e si dirigono a passo di marcia verso il tunnel di sud.

Rimani immobile per circa un minuto e poi, quando sei sicuro che il nemico si sia allontanato, ti tiri su, sali sul ponte e, senza guardarti indietro, entri nel tunnel di nord.

Vai al **306**.

313

Con un balzo improvviso i primi cinque Vazhag del gruppo ti sono addosso e ti colpiscono senza pietà con le loro armi arrugginite. Tu respingi i loro colpi con tecnica esperta, rispondi al loro attacco con fulminea rapidità e in un batter d'occhio elimini tutti e cinque i tuoi assalitori. La morte improvvisa dei Vazhag raffredda il coraggio dei loro compagni; il gruppo comincia a indietreggiare spaventato, e tu ne approfitti subito per scappare attraverso il portale.

Qualche metro più in là ti imbatti in una levetta che fuoriesce da una grata del pavimento. L'istinto ti suggerisce di tirarla, e subito una grande porta di ferro cala sul carro bloccando l'uscita della caverna. Ormai al sicuro dall'ira degli uomini-ratto cominci a esplorare il tunnel in cui ti trovi nella speranza di trovare una via d'uscita che ti permetta di risalire alla superficie.

Il tunnel prosegue per qualche miglio in direzione est e, fatta eccezione per un paio di sentinelle Vazhag che eviti senza difficoltà, è completamente deserto. Giungi infine all'entrata di un'altra sala, più piccola della caverna che hai appena lasciato, ma altrettanto affollata. I raggi del sole penetrano nella sala attraverso una grande arcata; ai lati dell'arcata fanno la guardia alcuni Vazhag armati con al guinzaglio dei cani da guerra dalla pelle ricoperta di squame. Al di là dell'arcata riesci a scorgere un sentiero che scompare in direzione di alcune colline piuttosto lontane.

Proprio al di sopra dell'arcata noti che un sottile raggio di sole penetra attraverso una specie di oblò che si trova nella parete di roccia. Consapevole del fatto

che, a causa della rigorosa sorveglianza, scappare attraverso l'entrata principale senza essere visto sarebbe un'impresa pressoché impossibile anche per una persona dotata come te, decidi di tentare la fuga passando attraverso la piccola apertura nella roccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **192**.
Se va da 6 in poi, vai al **346**.



314

La creatura solleva lo sguardo e ti guarda. Poi ti domanda con fare sospettoso:

"Chi è l'Alto Sacerdote del tuo capitolo?"

Esiti, incapace di trovare una risposta, e immediatamente gli occhi della creatura si spalancano per la paura. Poi vedi che la sua mano ossuta sta scivolando lentamente verso un bottone sul fianco della scrivania: è un bottone d'allarme.

Se possiedi un Arco e puoi usarlo, vai al **39**.
Se non possiedi un Arco, oppure preferisci non usarlo, vai al **251**.

315

Ti fai strada in mezzo a quel tunnel di rampicanti, ma dopo non molto tempo arrivi ad un punto da dove ti è impossibile proseguire. I Vazhag ti stanno alle calcagna: le loro grida eccitate si avvicinano sempre di più, e fra un attimo ti saranno addosso.

Infatti, dopo un paio di secondi, li vedi. Tre di loro ti balzano addosso ghignando selvaggiamente, colpendoti da ogni parte, cercando di affondare le lame arrugginite delle loro armi nel tuo corpo. Tu ti difendi con coraggio e respingi i loro attacchi con fulminea rapidità e grande economia di movimenti.

Ma per ogni Vazhag che uccidi, altri tre sono pronti a prenderne il posto; in pochi minuti li hai talmente addosso che rischi di morire soffocato a causa della pressione dei loro corpi.

Gruppo di Vazhag:
Combattività 34 Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **172**.



316

Balzi di lato per evitare il fascio di energia che sta per investirti, ma imprevedibilmente esso muta traiettoria e ti colpisce nella spalla destra. Un dolore lancinante

ti penetra fino nel petto: indietreggi a causa dell'impatto e perdi 6 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a quest'attacco, vai al **54**.

317

La tua freccia si conficca nel malvagio cuore del druido. Egli indietreggia di qualche passo, poi solleva le braccia ed emette un terribile grido di morte prima di crollare in mezzo ai cespugli di rovi.

Corri accanto al cadavere. La curiosità ti spinge a togliere la maschera verde per guardare in viso questo servitore del male. È un viso orrendo, sfigurato dalla malattia, di forma umana ma privo di qualsiasi traccia di umanità. Con riluttanza esamini il cadavere e scopri i seguenti oggetti:

Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
Maschera Cenerese
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra.

Le tue abilità Ramas ti dicono che la bacchetta d'oro non possiede più le sue facoltà magiche: il suo potere distruttivo è svanito nell'attimo in cui la creatura che se ne serviva ha tratto il suo ultimo respiro. Ti chini a toglierla dalla stretta del druido morto, ma non appena le tue dita la toccano, la bacchetta si disintegra in una polvere sottile e puzzolente.

Manca circa un'ora al crepuscolo. Ti allontani dalla radura passando attraverso l'apertura e ti affretti lungo il sentiero coperto di fango.

Vai al **10**.



318

Facendo ricorso a tutte le tue abilità Ramastan della Mimetizzazione, sollevi il cappuccio del tuo mantello ed esci dal nascondiglio. Le colonne armate di Vazhag ti prestano scarsa attenzione mentre avanzi a passi decisi lungo il sentiero verso la possente roccaforte. Le tue abilità di Mimetizzazione stanno rendendoti un ottimo servizio; puoi soltanto augurarti che siano sufficienti a non farti scoprire quando raggiungerai l'arco d'entrata.

Attraversare il ponte levatoio annerito dal tempo in direzione della torre di guardia piena di archi e con la punta aguzza è un'esperienza davvero snervante. Ti sembra quasi di camminare su un'enorme lingua nera verso le fauci spalancate di qualche dragone gigantesco. Da entrambi i lati del ponte, l'acqua stagnante del

fossato manda dei vapori nauseabondi che ti riempiono le narici di un terribile puzzo dolciastro, ti opprimono i polmoni e ti annebbiano la vista. Fai ricorso alle tue abilità Ramastan e la vista ti si schiarisce, ma ciò nonostante, il panorama che hai davanti è tutt'altro che invitante.

Giunto alla torre, vieni fermato da una truppa di sentinelle Vazhag le quali ti fissano con sospetto e ti chiedono per quale ragione ti stai recando a Mogaruith. Non ti lasceranno passare fino a quando non avrai dato loro una risposta.

Se decidi di dire loro che sei uno degli agenti dell'Arcidruido Cadak e che hai informazioni di vitale importanza da riferire a lui soltanto, vai al **268**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e decidi di usarla, vai al **151**.

319

Giri attorno al divano stando attento a non fare rumore e a non svegliare il Vazhag. Controlli gli oggetti sparsi sul pavimento, ma ciò non fa che confermare le tue impressioni iniziali: è soltanto un mucchio di cianfrusaglie di poco conto. Riesci comunque a isolare qualche oggetto che potrebbe esserti utile nel corso di questo viaggio:

Spada
Pugnale
16 Lune (equivalenti a 4 Corone d'Oro)
Sacchetto di tabacco
Corda
Coppa di Rame

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione *e* l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **276**.
Se va da 6 in poi, vai al **139**.



320

Il demoniaco Exterminus grida per il dolore quando il tuo colpo mortale gli penetra nel cuore. La creatura barcolla per un attimo sfidando la forza di gravità, poi indietreggia di qualche passo, crolla sul tavolo accanto al trono nero di Cadak e manda in mille pezzi la sfera di cristallo che si trovava lì sopra. Un attimo dopo senti un fragore tremendo, ed ecco esplodere dai frammenti di vetro un potente getto d'aria nauseabonda. L'impeto di quel flusso è così forte da farti cadere a terra, mentre vedi che un fascio di fumo nero si sta

avvolgendo attorno al corpo di Exterminus. Poi, d'un tratto, il silenzio più profondo cala nella sala: Exterminus è svanito nel nulla assieme ai resti della sfera infranta.

Ti volti a fissare l'Arcidruido che, pallido come un cencio, fissa a bocca aperta il punto in cui l'incredibile scena ha avuto luogo; trema per la paura e mormora parole senza senso. Sollevi l'arma e avanzi verso di lui, deciso a liberare il Magnamund una volta per tutte dalla nefasta presenza di questo essere malvagio. Ma Cadak ti vede venire verso di lui, e ciò ha il potere di scuoterlo dal suo torpore e di farlo reagire: uno svolazzo della mano sottile, ed ecco che, improvvisamente, un bozzolo luminoso si materializza dal nulla e avvolge il corpo dell'Arcidruido. Cerchi ripetutamente di infrangere lo scudo di luce, ma la tua arma lo penetra senza incontrare alcuna resistenza. Poi, a poco a poco, la luce svanisce, e tu ti ritrovi solo, in piedi, in mezzo alla sala del trono completamente deserta.

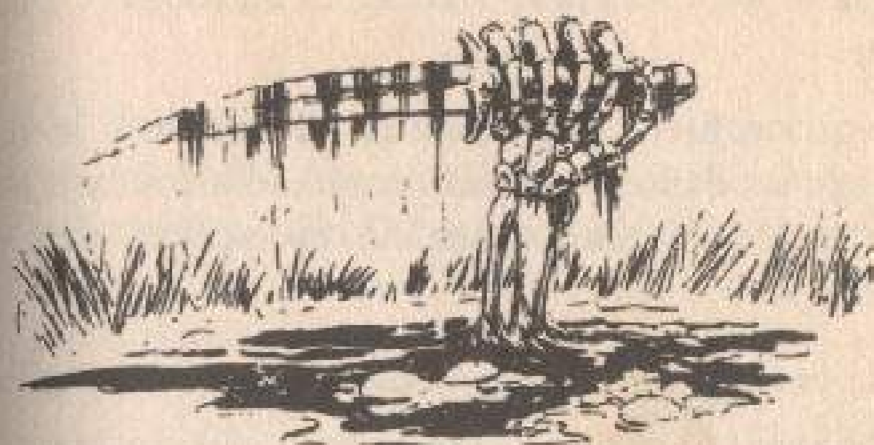
Vai al **259**.

321

Mentre rotoli su te stesso, il tuo zaino si impiglia nella saracinesca che sta calando e ti blocca i movimenti: un attimo dopo rimani schiacciato da venticinque tonnellate di ferro e legno. La morte è immediata.

Il tuo incredibile valore ha provocato la distruzione del virus della pestilenza e dei druidi che ne conservavano i segreti della coltivazione. Ciò salverà migliaia di esseri umani da una morte terribile, mentre il generoso coraggio che hai dimostrato nel portare a termine questa missione non verrà mai dimenticato dalle genti libere del Magnamund. Purtroppo, la morte è il prezzo che hai dovuto pagare per la vittoria.

La tua vita e la tua missione si concludono qui all'entrata di Mogaruith.



322

Sfoderi la Spada del Sole e indirizzi la punta della lama dorata contro il druido. Dalla sua bacchetta d'oro erompe una seconda scarica di energia, una lancia di fuoco che si avvolge a spirale e passa attraverso la breccia nel muro per affondare nella lama della Spada del Sole come i denti di un vampiro nel collo di una fanciulla. Subito dopo vedi un'ondata di abbaglianti scintille bianco-azzurre, e senti una rete di energia elettrica penetrarti nel braccio. Ma non percepisci alcun dolore: gli oscuri poteri della bacchetta magica del druido sono di gran lunga inferiori all'immensa forza benigna della spada.

Con lentezza deliberata, tiri indietro la spada e poi rilanci contro i tuoi avversari quell'ammasso di fuoco maligno. La sfera di fiamme crepitanti attraversa ad arco la radura e poi, con un boato simile al ruggito di una bestia selvaggia, si conficca nel tronco di un

grosso albero che, dopo aver oscillato incerto per qualche secondo, si schianta sul terreno a pochi centimetri da dove si trova il Cenerese.

Il druido grida di rabbia, impreca contro di te e poi ordina ai suoi servitori Vazhag di attaccarti e farti a pezzi.

Con gli occhietti rossi iniettati di sangue e le lame arrugginite delle loro armi pronte ad affondare nelle tue carni, i Vazhag avanzano minacciosi verso le rovine.

Se decidi di rimanere a combattere la pattuglia di Vazhag, vai al **25**.

Se invece preferisci tentare la fuga, vai al **279**.

323

Coperto di sangue e di sudore, ti allontani barcollando dai corpi dei segugi che hai appena ammazzato. Riprendi fiato per qualche secondo e poi ti dedichi ad un'accurata ispezione dei cassetti della scrivania alla quale sedeva la creatura morta. Armeggi in mezzo a documenti e registri nella speranza di trovare qualche indizio che ti aiuti a scoprire in quale parte di Mogaruith viene coltivato il virus della pestilenza, ma le carte che ti capitano tra le mani non contengono alcuna informazione utile. Ad ogni modo la tua ricerca non è del tutto infruttuosa, perché vedi due levette infisse sul piano della scrivania.

Le esamini più da vicino, e subito i tuoi sensi Ramas ti comunicano che esse comandano le due porte di metallo che immettono in questa anticamera. Tiri la levetta di sinistra, e la porta attraverso la quale sei entrato si chiude lentamente. Poi rifletti per un attimo: l'altra levetta apre la porta che conduce alla sala del trono di Cadak.

Vai al **240**.

324

L'olio bollente ti colpisce in pieno viso come una pioggia di fuoco ma, grazie alla protezione della tua Arte Superiore della Difesa, non subisci alcun danno. Il Cenerese rimane paralizzato per lo shock e la sorpresa e ti fissa sgomento mentre, in tutta calma, ti togli dal viso le gocce d'olio bollente e spegni con le mani le lingue di fuoco che l'olio ha fatto divampare sulla tua tunica.

Il Cenerese armeggia nervosamente alla ricerca di un'arma. Da un fodero nascosto estrae un pugnale dalla lama nera e ricurva e lo tiene dritto davanti a sé. Gli ingiungi di posare l'arma, ma lui non ti dà ascolto e carica contro di te. Pari il suo debole attacco con la mano destra, mentre con la sinistra fai partire un gancio che colpisce la sua maschera di vetro all'altezza del mento. Il druido indietreggia barcollando e poi crolla a terra, afferrandosi la gola con le dita ossute. Per qualche secondo si contorce sul terreno polveroso, poi si irrigidisce e infine giace completamente immobile. Ti avvicini con cautela, pensando che si tratti di un trucco. Ma quando vedi che un frammento di vetro della maschera gli ha tagliato di netto la giugulare, capisci che non hai più nulla da temere.

Se decidi di ispezionare il corpo del druido, vai al **253**.

Altrimenti, vai al **306**.



(fig. 19) Il mastino sta per assalirti

325 *(fig. 19)*

Posi gli occhi sull'orribile visione che emerge dal portale e conosci un attimo di puro terrore. Un gigantesco segugio dagli occhi scintillanti e iniettati di sangue ti fissa con un'intensità tale che a te sembra di venire trapassato da parte a parte da una lama di ferro incandescente. La bestia ringhia ferocemente, mostrando le zanne giallastre schiumanti di bava. Scioccato da quella vista, sollevi l'arma e ti prepari alla lotta. Un attimo prima che il combattimento abbia inizio intravvedi la figura di un guerriero in armatura in piedi sulla soglia: sta gridando alla bestia di ridurti a brandelli.

Segugio del Morbo:
Combattività 36 — Resistenza 34

La creatura ti sta attaccando anche con i suoi poteri psichici. Se non possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, riduci di 3 punti la tua Resistenza per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento in 4 scontri o meno, vai al **64**.

Se il combattimento dura 5 scontri o più, vai al **114**.

326

Cerchi di riportarti velocemente alla mente le parole dell'incantesimo dello "Scudo Invisibile" che ti ha insegnato Banedon. Mentre la formula magica esce dalle tue labbra, muovi in circolo il palmo della mano destra all'altezza delle ginocchia. Dopo pochi secondi un paio di frecce Vazhag sibilano in direzione delle tue gambe ma, quando si trovano a pochi centimetri da esse, rimbalzano via con un'esplosione di scintille

come se avessero urtato un invisibile muro di fuoco.

Grazie alla tua conoscenza della magia della Confraternita ti metti in salvo dall'attacco nemico, raggiungi l'apertura ed emergi sul fianco di una montagna: ti ritrovi in un luogo nascosto da una terrazza di roccia circondata da massi levigati e arbusti pieni di spine.

La luce di prima mattina illumina le colline circostanti. Oltre le colline vedi una grande foresta, una distesa color verde scuro dalla quale si irradia un'inconfondibile aura di malvagità. Grazie alla posizione del sole e alle tue abilità di Interpretazione, capisci che stai osservando la Foresta di Ruel, e che ti trovi ai piedi dei Monti Skardos, sul lato orientale.

L'area circostante sembra completamente deserta; vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia che spezza il verde fitto di quella foresta dall'aspetto così poco rassicurante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.

327

Tagli anche l'ultimo dei tentacoli, e solo allora il terribile ruggito cessa del tutto, lasciando posto a un silenzio pressoché totale. Per qualche secondo rimani immobile e cerchi di riprender fiato, mentre le tempie ti martellano ancora per l'enorme sforzo compiuto. La tua tunica di Ramas è chiazzata di icore, e il puzzo nauseabondo che si leva dagli arti mozzati della bestia sta cominciando a diventare insostenibile. Poi senti un rumore di rami che si spezzano; ti scansi appena in tempo per non finire schiacciato sotto la carcassa della bestia, che crolla violentemente a terra.

Sempre con l'arma pronta a colpire, ti avvicini all'enorme cadavere. La bestia assomiglia a un orso, ma è coperta di foglie anziché di pelliccia; ha una testa bulbosa, con quattro occhi color arancio nascosti da pesanti palpebre. Il grande corpo a strisce nere e gialle è ora soltanto un ammasso di ferite; da dietro il collo vedi protendersi una fila di aculei, simili a quelli del porcospino, dai quali fuoriesce una sostanza nera, appiccicaticcia e velenosissima.

L'odore e l'aspetto di quella creatura sovrannaturale sono tali da non farti indugiare un attimo di più in quel luogo. Soddisfatta la tua curiosità, rinfoderi l'arma e prosegui verso est.

Vai al **242**.

328

I tuoi sforzi sono riusciti a incrinare il ferro; ciò nonostante il gancio regge ancora il calderone. Non hai altra scelta che usare un'arma per il combattimento corpo a corpo.

Vai all'**81**.

329

In preda alla disperazione, fai ricorso alle tue abilità Ramastan per tentare di neutralizzare i terribili effetti

del potentissimo acido. A poco a poco il dolore diminuisce, ma le tue facoltà non sono abbastanza potenti da riparare al danno che hai comunque subito: perdi 8 punti di Resistenza.

Imprecando contro la sfortuna, ti affretti lungo il tunnel e ti allontani da quella pioggia di gocce micidiali. Raggiungi la scalinata lontana e ti fermi a strappare le parti del mantello e della tunica corrose dall'acido. Noti con grande disappunto che sul tuo zaino vi è un foro di considerevoli dimensioni e, quando controlli il contenuto, scopri che due degli oggetti che portavi sono stati irrecuperabilmente danneggiati (cancella dal tuo Registro di Guerra gli Oggetti dello Zaino che avevi annotato al primo e al terzo posto della tua lista).

Per proseguire, vai al **28**.



330

Una delle cose fondamentali che Banedon, il Capo della Corporazione, ti ha insegnato è come mescolare materiali apparentemente innocui al fine di creare energia ad alto potenziale esplosivo. Cerchi nello zaino e nelle tasche e alla fine riesci a mettere assieme delle piccole quantità di zolfo, antracite e argilla. Amalgami con cura le tre sostanze prima di avvolgerle in un pezzo di stoffa e infilarle nella serratura. Estrai dal pezzo di stoffa qualche filo, afferri una delle torce infisse nella parete e dai fuoco.

Ti allontani rapidamente dalla porta. Hai fatto solo pochi passi quando senti una violenta esplosione e vedi una fiammata arancione fuoriuscire dalla serratura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **274**.
Se va da 0 a 3, vai al **252**.

331

I Vazhag non si accorgono affatto della tua presenza. Passi in mezzo alla folla agitata e fuggi senza essere visto lungo il corridoio deserto che si trova oltre il portale di ferro. Qualche attimo dopo, mentre stai ancora percorrendo il tunnel, il cigolio degli ingranaggi si interrompe e subito dopo il boato della grande porta di ferro che si chiude echeggia tra le pareti.

Il tunnel prosegue per qualche miglio in direzione est e, fatta eccezione per un paio di sentinelle Vazhag che eviti senza difficoltà, è completamente deserto. Giungi infine all'entrata di un'altra sala, più piccola della caverna che hai appena lasciato, ma altrettanto affollata. I raggi del sole penetrano nella sala attraverso una grande arcata; ai lati dell'arcata fanno la guardia alcuni Vazhag armati con al guinzaglio dei cani da guerra dalla pelle ricoperta di squame. Al di là dell'arcata riesci a scorgere un sentiero che scompare in direzione di alcune colline piuttosto lontane.

Proprio al di sopra dell'arcata noti che un sottile raggio di sole penetra attraverso una specie di oblò che si trova nella parete di roccia. Consapevole del fatto che, a causa della rigorosa sorveglianza, scappare attraverso l'entrata principale senza essere visto sarebbe un'impresa pressoché impossibile anche per una persona dotata come te, decidi di tentare la fuga passando attraverso la piccola apertura nella roccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **192**.
Se va da 6 in poi, vai al **346**.

332

La tua conoscenza del tunnel ti permette di tornare sui tuoi passi e di raggiungere nuovamente la fessura in meno di venti minuti. Ad ogni modo, la lunga camminata ti ha fatto venir fame e (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto) devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, puoi esplorare il tunnel a est andando al **118**.

333

Di fronte alla porta c'è una serie di stretti corridoi che conducono ad una vasta anticamera. Si tratta di una sala con il soffitto a cupola, decorata con arazzi sui quali sono dipinti episodi di leggende Ceneresi, azioni ignobili e infami perpetuate durante l'Epoca dei Regni Antichi, quando per quasi mille anni i Ceneresi dominarono crudelmente tutto il Magnamund Settentrionale. Una pesante porta in legno di quercia nella parete di fronte costituisce l'unica via d'uscita dall'anticamera. Ti avvicini e vedi che la porta è leggermente socchiusa. D'un tratto senti distintamente le note basse e dolenti di un canto proveniente da dietro la porta. La curiosità ti spinge a sbirciare attraverso la sottile fessura e, non appena i tuoi occhi si posano sulla scena, senti un brivido gelido correrti lungo la spina dorsale.

Vai al **200**.



334

Apri la bocca e con le labbra formi una "O". Ti prepari a pronunciare la potente formula magica dell'incantesimo da combattimento che ti ha insegnato Lord Rimoah. Poi, nell'attimo in cui la tua mente si concentra totalmente sull'incantesimo, pronunci la potente parola - *Gloar!* - e la scagli contro la schiena del druido in fuga. Il suono lo colpisce in mezzo alle spalle come un'incudine di cento chili, scaraventandolo a gambe all'aria in mezzo ai cespugli di rovi.

Sciоccato e indebolito dal tuo attacco, il Cenerese non si dà per vinto: tasta con la mano il terreno circostante alla ricerca della sua bacchetta magica ma, prima che

abbia il tempo di trovarla, tu balzi in avanti e lo finisci con un colpo alla testa. La curiosità ti spinge a togliere la maschera verde per guardare in viso questo servitore del male. È un viso orrendo, sfigurato dalla malattia, di forma umana ma privo di qualsiasi traccia di umanità. Con riluttanza esamini il cadavere e scopri i seguenti oggetti:

Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
Maschera Cenerese
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra.

Le tue abilità Ramas ti dicono che la bacchetta d'oro non possiede più le sue facoltà magiche: il suo potere distruttivo è svanito nell'attimo in cui la creatura che se ne serviva ha tratto il suo ultimo respiro. Ti chini a toglierla dalla stretta del druido morto, ma non appena le tue dita la toccano, la bacchetta si disintegra in una polvere sottile e puzzolente.

Manca circa un'ora al crepuscolo. Ti allontani dalla radura passando attraverso l'apertura e ti affretti lungo il sentiero coperto di fango.

Vai al **10**.

335

Ti affretti ad uscire dalla biblioteca e segui una serie di corridoi che conducono ad una vasta anticamera. Si tratta di una sala con il soffitto a cupola, decorata con arazzi sui quali sono rappresentati episodi di leggende Ceneresi, azioni ignobili e infami perpetuate durante l'Epoca dei Regni Antichi, quando per quasi mille anni i Ceneresi dominarono crudelmente tutto il Magnamund Settentrionale.

Una pesante porta in legno di quercia nella parete di fronte costituisce l'unica via d'uscita dall'anticamera. Ti avvicini e vedi che la porta è leggermente socchiusa. D'un tratto senti distintamente le note basse e dolenti di un canto proveniente da dietro la porta. La curiosità ti spinge a sbirciare attraverso la sottile fessura e, non appena i tuoi occhi si posano sulla scena, senti un brivido gelido correrti lungo la spina dorsale.

Vai al **200**.

336

Tendendo le braccia verso l'alto, afferri uno spuntone di roccia e dai inizio alla tua arrampicata per raggiungere la piccola chiazza di luce che si trova circa quindici metri al di sopra della fossa. Le rientranze della parete di roccia sono friabili e coperte di una sabbia sottile che si è depositata lì nel corso dei secoli e, man mano che sali, esse si sgretolano sotto i tuoi polpastrelli, costringendoti a saggiare di volta in volta ogni appiglio prima di aggrapparti ad esso con tutto il tuo peso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **133**.
Se va da 5 a 9, vai al **243**.

337

Facendo ricorso ai tuoi poteri di Telegnosi, scivoli senza difficoltà nello stato di trance necessario per

raggiungere successivamente la trascendenza totale. Immediatamente ti vedi sotto forma di spirito che esce dal tuo corpo fisico e fluttua lievemente lungo il tunnel.

Mentre ti avvicini verso le luci scintillanti, vedi che il tunnel si apre in una vasta caverna. Vedi che lo scintillio è provocato da una fila di enormi lumi, appesi a catene infisse nel grande soffitto a volta della caverna. La loro calda luce ambrata si riflette sulla fredda e scura superficie di un lago.

Dapprima hai l'impressione che non vi sia alcun modo per attraversare fisicamente il lago ma, non appena raggiungi l'estremità del tunnel, scorgi uno spuntone di roccia e, sulla sponda opposta del lago, un ponte levatoio sollevato. A pochi metri da dove ti trovi, accanto alla piattaforma su cui viene fatto posare il ponte quando viene calato, si trova una grande gabbia di ferro piena di creature simili a rane giganti: sono gli Tzarg, gli esseri di cui ti ha parlato Lord Rimoah, allevati dai Ceneresi e da essi impiegati come guide nelle paludi di Caron. Un paio di Vazhag si divertono a stuzzicare gli Tzarg punzecchiandoli attraverso le sbarre arrugginite della gabbia con dei bastoni appuntiti.

Dopo un po' i due Vazhag si stancano di quel crudele passatempo: buttano in acqua i bastoni di legno e si siedono sul fango in riva al lago. Il più grosso dei due estrae da una sacca un pezzo di carne putrida e piena di vermi, e comincia a divorarla con gusto, quasi subito imitato dal suo compagno. A giudicare dai grugniti che emettono, anche gli Tzarg chiusi nella gabbia devono essere molto affamati; ma i due Vazhag non prestano loro alcuna attenzione, e continuano a divorare famelicamente il loro cibo disgustoso.

Capisci che è giunto il momento di riacquistare le tue forme fisiche; fai quindi ritorno al punto in cui hai abbandonato il tuo corpo, che giace immobile in stato di trance. Nell'attimo in cui le tue due entità, l'una fisica e l'altra spirituale, si ricongiungono, ti risvegli proprio come se non avessi fatto altro che dormire per qualche ora. Ricordi però con assoluta chiarezza tutto ciò che hai visto durante il tuo spostamento sotto forma di entità spirituale.

Avanzi verso la fine del tunnel e ti sistemi all'entrata della caverna; da lì, osservi i due Vazhag mentre consumano il loro disgustoso pasto.

Vai al **41**.

338

Il tempo sta passando in fretta: tra breve Cadak sarà di ritorno nella sua sala, oppure i Ceneresi scopriranno che vi è un intruso nella loro roccaforte. Con questo pensiero fisso in mente, ti metti a ispezionare la sala del trono alla ricerca di indizi che ti aiutino a scoprire dove si trova il virus mortale che sei venuto a distruggere.

Se decidi di esaminare la sfera di vetro, vai al **116**.
Se decidi di investigare l'arazzo, vai al **33**.
Se invece preferisci guardare più da vicino la statuetta, vai al **287**.

339

Fai ricorso ai tuoi poteri Ramas per respingere l'attacco della creatura, cercando di allontanarla con la sola forza della mente. La creatura risponde immediatamente ai tuoi comandi e, come se le avessi conficcato una spada incandescente nel cuore, si ritira negli abissi della palude. Purtroppo, però, gli aculei dei suoi tentacoli sono rimasti impigliati nella tua tunica e, nell'attimo in cui comincia a inabissarsi, essa trascina anche te nella melma. Se vuoi sopravvivere a questo sgradevole incontro, devi riuscire a liberarti.

Plaghatar:
Combattività 24 Resistenza 30

Questa creatura è immune a qualsiasi attacco psichico. Se stai adoperando un'arma senza punta (ad esempio, una Mazza, un'Asta o un Martello), togli 4 punti al tuo punteggio di Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **129**.

340

Il tuo colpo micidiale fa crollare a terra il druido, mentre la sua lama di luce magica penetra in profondità nel marmo del pavimento. Per un attimo il Cenerese si contorce negli ultimi spasmi che precedono la morte, si irrigidisce e poi rimane immobile.

Ti stai avvicinando al suo cadavere quando i tuoi sensi avvertono un pericolo: alcuni confratelli stanno dirigendosi verso la porta per scoprire la causa di tutto quel trambusto. Ti avvii rapidamente verso la sezione della parete dalla quale hai visto comparire il druido e tenti di trovare il modo per aprirla. Scopri una levetta, la tiri, e dopo pochi secondi il pannello nascosto si apre verso l'interno; entri trascinandoti appresso il corpo dell'Alto Sacerdote, poi richiudi il pannello proprio nell'attimo in cui i confratelli stanno aprendo la porta del vestibolo.

Abbandoni il corpo e percorri lo stretto corridoio; questo scende per qualche metro e poi termina in una stanza, illuminata da due grandi candele nere fissate in due fori di una lastra di marmo. Su un tavolo lì vicino vi sono i seguenti oggetti:

2 Frecce
Cibo a sufficienza per 2 Pasti
2 Pugnali
1 Spada
Specchio
Corda

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Di fronte alla lastra di marmo vedi una porta che si apre su un altro stretto corridoio. La attraversi e segui il corridoio dirigendoti verso una stanza lontana.

Vai al **158**.

341

Dispieghi la mappa e cerchi di stabilire la tua attuale posizione. Alla fine capisci dove ti trovi e vedi che, indicata da un piccolo segno sulla mappa, vi è una levetta nascosta che fa spostare la parete. Esamini con attenzione i mattoni del muro; dopo qualche secondo

scopri il falso pannello che contiene la levetta e la tiri senza indugio: il muro scivola prima verso l'interno e poi si sposta verso destra. Dietro vedi una stanzetta ben tenuta con un gran numero di scansie allineate lungo le pareti e centinaia di bottigliette ben sistemate, tappate ed etichettate.

Le fiaschette contengono ogni tipo di sostanza immaginabile, dalla polvere più inutile e insignificante, all'oro più prezioso, all'erba più ricercata. Cerchi tra le scansie e tiri giù una mezza dozzina di fiaschette di cui riconosci i contenuti:

Pozione di Vigorilla (a sufficienza per 5 dosi): restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo un combattimento.

Alether (a sufficienza per 4 dosi): aumenta la Combattività di 2 punti per la durata di un solo scontro.

Gallowbrush (a sufficienza per 2 dosi): induce a dormire per 10 ore e fa perdere 2 punti di Resistenza per dose.

Sabito (a sufficienza per 2 dosi): permette di respirare sott'acqua.

Laumwort (a sufficienza per 3 dosi): restituisce 2 punti di Resistenza se ingerito dopo un combattimento.

Oede (a sufficienza per 1 dose): molto rara e preziosa. Dotata di molte proprietà curative. In grado di curare malattie molto gravi.

Se decidi di prendere una o più fiaschette, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra. Tutte le fiaschette sono Oggetti dello Zaino.

Oltre alla porta segreta da cui sei entrato vedi che c'è uno stretto passaggio che porta fuori dalla stanza.

Se decidi di lasciare la stanza prendendo questo passaggio, vai al **214**.

Se invece preferisci andartene attraverso la porta segreta e tornare fino al passaggio ovest, vai al **271**.



342

Mentre ti avvicini lentamente al portale di ferro, i tuoi sviluppatissimi sensi percepiscono la presenza di una stretta fessura che corre verticalmente sulla parete della caverna. Fai scorrere le dita sulla fessura e, ad un certo punto, i tuoi polpastrelli avvertono un lieve cambiamento di pressione: ti sei imbattuto in una porta segreta!

Percorri ansiosamente con lo sguardo il pavimento e la parete rocciosa in cerca di un chiavistello o di una levetta nascosti. Ci metti qualche minuto, ma alla fine trovi ciò che stavi cercando: un coperchio di pietra dotato di cardini copre una leva che si trova nella parete, a circa mezzo metro da terra.

Se decidi di tirare la levetta nascosta, vai al **115**.

Se invece preferisci ignorarla, vai al **127**.



(fig. 20) L'Accolito ti fissa con occhi carichi d'odio

343

La saliva corrode la tua tunica in diversi punti lungo la schiena e sulla manica destra, procurandoti delle ustioni profonde: perdi 6 punti di Resistenza.

Vai al **117**.

344

Un'esplosione di scintille bianche e azzurre ti acceca gli occhi, mentre il fascio di crepitante energia penetra in profondità nel tuo petto: perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a quest'attacco mortale, vai al **135**.

345 *(fig. 20)*

Indietreggi di qualche scalino per metterti al riparo dalle lame delle lance, e poi compi i movimenti dell'incantesimo di battaglia che Lord Rimoah chiama "il Pugno Invisibile". Stringi a pugno la mano destra, tendi il braccio verso il tuo avversario e poi apri di nuovo la mano. Un'ondata di potente energia erompe dal tuo palmo, e un attimo dopo vedi gli Accoliti crollare all'indietro, atterrati dalla spinta d'energia originata dall'incantesimo.

Approfitti dell'occasione e sali rapidamente sulla piattaforma. Un calcio ben indirizzato fa cadere uno degli Accoliti oltre il bordo della piattaforma; la creatura precipita gridando e si schianta sui contenitori di vetro che si trovano sul tavolo sotto di voi. Nel frattempo il suo compagno ha avuto il tempo di rimettersi in piedi, e ora ti sta fissando, armi alla mano, con occhi crudeli che tradiscono l'odio che sente per la tua razza. Poi, spronato dalle grida dei compagni provenienti dalla

sala sottostante, balza in avanti puntando l'arma contro la tua gola.

Accolito di Vashna
(con Medaglione di Protezione):
Combattività 25 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **29**.

346

La tua salita verso l'apertura non viene scoperta dalle sentinelle Vazhag. Emergi sul fianco di una montagna: ti ritrovi in un luogo nascosto da una terrazza di roccia circondata da massi levigati e arbusti pieni di spine.

La luce di prima mattina illumina le colline circostanti. Oltre le colline vedi una grande foresta, una distesa color verde scuro dalla quale si irradia un'inconfondibile aura di malvagità. Grazie alla posizione del sole e alle tue abilità di Interpretazione, capisci che stai osservando la Foresta di Ruel, e che ti trovi ai piedi delle Montagne Skardos, sul lato orientale.

L'area circostante sembra completamente deserta; vedi soltanto un sentiero tortuoso che si snoda verso est e attraversa le colline in direzione di una breccia che spezza il verde fitto di quella foresta dall'aspetto così poco rassicurante. Consulti la mappa: deve trattarsi del Sentiero di Skardos, la pista segreta usata dai Ceneresi che porta dritta a Mogaruith. Decidi di seguire il sentiero, ma prima devi consumare un Pasto, o perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **230**.

347

In fondo alle scale il tunnel prosegue diritto verso una massiccia porta di legno con cardini e borchie di ferro. Sai che la porta è chiusa a chiave ancor prima di averla vista da vicino. Una volta raggiuntala, vedi una serratura sotto la maniglia arrugginita.

Se possiedi una Chiave di Rame, vai al **102**.
Altrimenti, vai al **261**.



348

Senza far rumore, sollevi l'arma e tendi i muscoli, preparandoti a colpire. Dapprima i Vazhag e il Cenerese sembrano ignari della tua presenza ma, mentre si avviano verso il tunnel di sud, i Vazhag si fermano bruscamente, e un attimo dopo cominciano a gridare dal terrore. Quel suono ha il potere di farti reagire immediatamente. Come una pantera che sta per attaccare la sua preda, balzi agilmente tra i Vazhag senza fare il minimo rumore, e finisci i primi due con un unico colpo ben assestato. Fai partire un potentissimo calcio contro il petto di un terzo Vazhag e senti il

raccapricciante rumore delle ossa che si frantumano contro il tuo piede. Un altro fendente ne mette fuori combattimento un quarto, quasi staccandogli di netto la testa. Confusi e scioccati, gli altri Vazhag annaspano con le loro armi, mentre il Cenerese grida loro freneticamente di vendicare i compagni uccisi.

Balzi di lato ed eviti con facilità un colpo di spada, poi affondi fulmineo l'arma nel petto del tuo assalitore, uccidendolo all'istante. Il druido e l'ultimo dei Vazhag ti guardano attoniti, scioccati dalla rapidità con cui ti sei liberato dei tuoi avversari. Per l'ultimo Vazhag quella è l'ultima possibilità di fuga: egli lascia cadere la torcia e l'arma, e corre in cerca di riparo nell'oscurità del tunnel.

Imprecando violentemente, il druido indietreggia fino a quando la sua tunica rossa non viene a contatto con la parete della caverna. La maschera che indossa gli nasconde completamente il viso, ma ciò nonostante riesci a percepire l'odio che i suoi occhi ti stanno riversando addosso come se fosse un fascio di fuoco liquido. Sollevi l'arma e avanzi verso di lui, ansioso di finirlo il prima possibile; ma un'improvvisa ondata di energia psichica si infrange contro la tua mente, costringendoti a fermarti.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **272**.

349

Il grido di morte del Cenerese mette in guardia il gruppo di Vazhag, i quali tornano indietro di corsa per investigare la causa di quel suono. Nel momento in cui ti vedono, ritto in piedi sopra il cadavere del loro comandante come un cacciatore accanto alla propria preda, i Vazhag sembrano perdere il controllo. Abbassano le armi e incominciano a indietreggiare. Poi si fanno prendere dal panico, si voltano e se la danno a gambe, lasciandoti solo nella radura con il corpo del druido steso ai tuoi piedi.

La curiosità ti spinge a togliergli la maschera verde per vedere il viso di questo servitore del male. È un viso orrendo, sfigurato dalla malattia, di forma umana ma privo di qualsiasi traccia di umanità. Con riluttanza esamini il cadavere e scopri i seguenti oggetti:

Pugnale
Tunica Cenerese (se decidi di prenderla, essa occuperà due spazi del tuo Zaino)
Maschera Cenerese
20 Lune (equivalenti a 5 Corone d'Oro)

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare il Registro di Guerra.

Le tue abilità Ramas ti dicono che la bacchetta d'oro non possiede più le sue facoltà magiche: il potere distruttivo in essa racchiuso è svanito nell'attimo in cui il druido che se ne serviva ha tratto il suo ultimo respiro. Ti chini a toglierla dalla stretta del cadavere del tuo avversario, ma non appena le tue dita la sfiorano, la bacchetta si disintegra in una polvere sottile e maleodorante.

Manca circa un'ora al crepuscolo. Ti allontani dalla radura passando attraverso l'apertura e ti affretti lungo il sentiero coperto di fango.

Vai al **10**.

Attingendo alle poche energie che ancora ti rimangono, combatti contro l'impeto della corrente e riesci ad evitare la pioggia di sassi e di fiamme. Poi le forze ti vengono meno e l'acqua ti inghiotte; ma pochi minuti dopo ti ritrovi disteso sulla riva occidentale dello Storn: un gruppo di arcieri di Slovia ti ha trascinato fuori dalle gelide acque del fiume. Temendo che tu sia una spia Cenerese, essi ti portano dal loro capitano; fortunatamente, questi riconosce la tua tunica e il tuo mantello di Signore Ramas, e immediatamente ti viene offerto il trattamento e il rispetto dovuti a un Grande Maestro Ramas.

Il capitano manda un messaggero ad Holona per comunicare a chi di dovere l'esito positivo della tua missione. Il giorno dopo raggiungi il capitano Cearmaine e il tuo amico Banedon. Più tardi, quello stesso giorno, il presidente di Palmyrion - l'Elettore Manatine - si unisce a voi con il suo seguito; udito del successo che hai riportato nella tua missione, egli ordina che venga allestita una cerimonia ufficiale. Ricevi i ringraziamenti di tutta la nazione di Palmyrion e, come riconoscimento per il valore e il coraggio di cui hai dato prova, il presidente ti conferisce la "Stella d'Oro di Palmyrion", il riconoscimento più alto che il suo paese abbia mai concesso ad un guerriero.

Congratulazioni, Lupo Solitario! Sei riuscito a sconfiggere i Ceneresi e ad eliminare la minaccia che incombeva su tutto il Magnamund. Ma la battaglia contro il Male continua. Pochi mesi dopo il tuo ritorno a Sommerlund, un altro terribile evento ha luogo, un evento che mette in pericolo la vita del tuo amico più caro: Banedon, il Capo della Corporazione della Stella di Cristallo.

Potrai scoprire di cosa si tratta e cercare di vincere questo nuovo pericolo nella prossima avventura di Lupo Solitario:

Il prigioniero di Kaag

TABELLA DEL DESTINO

8	2	6	1	3	1	7	8	6	2
3	8	6	5	0	3	8	7	8	1
9	5	1	6	5	7	4	3	1	7
5	2	4	7	6	8	8	6	3	9
0	6	9	5	4	9	0	4	1	4
2	8	1	2	3	6	7	2	8	5
9	8	0	7	8	0	1	3	4	0
6	2	0	4	4	1	8	1	2	9
8	4	1	7	6	5	3	1	0	6
4	2	5	0	9	0	5	4	5	7

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI OMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino		−11 o meno	−10/−9	−8/−7	−6/−5	−4/−3	−2/−1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più	
1		N −0	N −0	N −0	N −0	N −1	N −2	−3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	1
		LS M	LS M	LS −8	LS −6	LS −6	LS −5	−5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	
2		N −0	N −0	N −0	N −1	N −2	N −3	−4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	2
		LS M	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	−4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	
3		N −0	N −0	N −1	N −2	N −3	N −4	−5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	3
		LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	LS −4	−4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	
4		N −0	N −1	N −2	N −3	N −4	N −5	−6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	4
		LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	−3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	
5		N −1	N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	−7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	5
		LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3	−2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	
6		N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	−8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16	6
		LS −6	LS −6	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	−2	LS −2	LS −2	LS −1	LS −1	LS −1	LS −1	
7		N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	−9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16	N −18	7
		LS −5	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2	−1	LS −1	LS −1	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
8		N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	−10	N −11	N −12	N −14	N −16	N −18	N M	8
		LS −4	LS −4	LS −3	LS −2	LS −1	LS −1	−0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
9		N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	−11	N −12	N −14	N −16	N −18	N M	N M	9
		LS −3	LS −3	LS −2	LS −0	LS −0	LS −0	−0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
0		N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	−12	N −14	N −16	N −18	N M	N M	N M	0
		LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	−0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO = MORTO

CONTAGIO MORTALE

13



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Dopo l'estenuante ricerca delle Pietre della Sapienza, la lotta per la salvezza del tuo popolo non si è ancora conclusa. Questa volta, Grande Maestro Ramas Lupo Solitario, sei impegnato in una frenetica corsa contro il tempo: nella roccaforte di Mogaruith i druidi Ceneresi coltivano un virus mortale capace di annientare l'intero Magnamund.
Sarà tuo compito penetrare nella fortezza e distruggere la coltivazione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-329-X

librogame®
il protagonista sei tu